Tot.419

超剧透!《尼尔 自动人形》主创团队访谈录

游戏机实用技术

VGT.ME

新闻专题

为Android主机正名? NVIDIA SHIELD TV体验

VR乐园

PS VR 救机大作详尽报道 遥远星际

-攻略透解-

机甲狂潮

科幻版黑魂

系统·流程·一周目收集

-编辑非常荐-

不义联盟2

前作回顾+人物介绍+剧情盘点

特别企划

进化与新生

对真·三国无双8的畅想和期待

编辑非常荐

我的世界

论我的世界的N种玩法+NS版游戏介绍





附赠

指间方圆 手游别册

掠食 劲作收藏卡

读游戏

成长的噩梦

小小噩梦之关键词解读

萌新导航

游戏产业的幕后功臣

走近游戏分级制度

ULTRA CONSOLE GAME

2017.6A

定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



11>

9 771008 060006

TV GAME半月刊
2017.6A



总第419期

COVER STAFF
封面用图：不义联盟2
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话／传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 6 月 1 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

国行版塞尔达传说
黄昏公主即将登陆!



超编再次相爱相杀
DC漫画的世界
你不懂





游见识
PREVIEW & REVIEW

听无双总帅
新老编辑畅谈358

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

DC 大电影！《不义联盟 2》150 分钟中文全剧情动画
《最上游——十大游戏人气兄弟》揭晓！
《热血最强——白板小姐姐速通 A 结局》



419视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



特别收录



最上游54期——十大游戏人气兄弟





特别收录

《不义联盟2》全剧情中文影像



新作影像集锦

神臂斗士

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游54期
十大游戏人气兄弟

热血最强
《尼尔 自动人形》A路线邪道最速

《不义联盟2》全剧情中文影像

新作影像集锦

命运 2
神臂斗士
中土世界 战争之影
孤岛惊魂 5
铁拳 7
油彩军团 2
NBA 2K18
终极街头霸王 II 最后的挑战者
我的世界

电影前线

蜘蛛侠 返校日
表情包大电影
黑暗塔

ENDING SONG

PlayStation
魔性广告曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

			PS4 ④ XOne
① 机甲狂潮			② Deck13
⑤ The Surge			③ 动作角色扮演 | 美版 ⑥
2017 年 5 月 16 日 ⑦	⑧ 本地 1 人		无对应周边 ⑨
售价为 59.99 美元 ⑩			

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　　收藏日期 ______________________

TOPIC

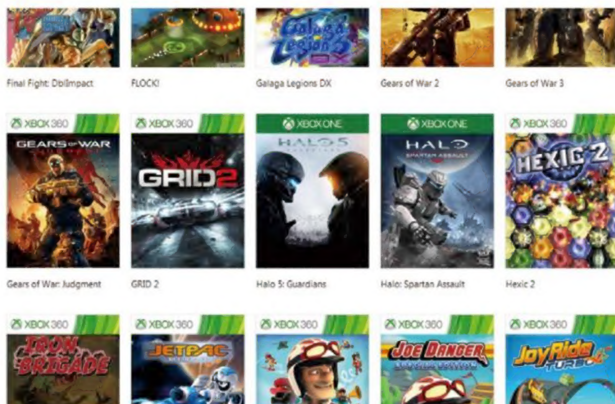
XGP 将于6 月 1 日上线 百款游戏任君选择

微软在今年二月曾公布过 Xbox Game Pass 服务（以下简称为 XGP），而如今这项服务终于被微软确定将于今年 6 月 1 日上线。这项服务将包含超过 100 款游戏，而在上线初期，所有玩家都可以享受到 14 天的免费体验时间。

这项服务的收费形式为月费，费用为 79 港币（9.99 美元）每个月，仅限在 Xbox One 上使用。在订阅该服务后玩家可以无限制地游玩加入了 XGP 的所有游戏。和索尼另一个性质类似的功能 PS Now 不同，这项服务并不需要玩家在享受服务的过程中保持在线，玩家可以把 XGP 上的游戏完整下载到主机里。在离线状态下，从 XGP 下载到本地的游戏可以最多游玩 30 天。和 PS Plus 类似，当玩家停止了 XGP 服务时，玩家将不能再使用从 XGP 上下载的游戏。另外 XGP 用户还可以以 20% 的折扣（DLC 的折扣为 10%）购买 XGP 游戏。

值得注意的是，XGP 的游戏阵容在每个月都会发生变化，会有新游戏加入的同时也会有一些老游戏离开该服务。玩家将不能继续免费游玩离开服务的游戏，与此同时其购买折扣也会消失。

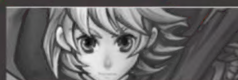
至于玩家们最关心的游戏阵容，XGP 目前已有超过 100 款 Xbox One 和 Xbox 360 向下兼容游戏加入了该服务，其中不乏《光环 5 守护者》、《疯狂麦克斯》、《生化奇兵 无限》等大作。Xbox Live 的金会员更是可以比其他玩家更早玩到 XGP 服务的游戏。



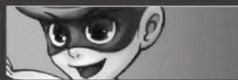




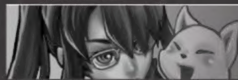
编辑围观 COMMENTS



纱迦 在完整的游戏阵容公布之前，一直在为付不付这 10 刀而纠结，结果看到游戏阵容之后就毫不犹豫了。数了下里面至少有 20 款想玩的游戏，其中包括一些一直想玩却嫌贵没买的游戏，比如《SAM & MAX》两作。SHUT UP AND TAKE MY MONEY！



稀饭 其实这项服务就类似于 STEAM 的折扣，最大的价值在于盘活那些已经过了新鲜期的经典游戏作品，让更多玩家能够以更低的支出来尝试这些曾经想玩又犹豫该不该买的作品，对于推广 XOne 的销售也大有好处，毕竟这样一来就算不买游戏光买主机，每月买个 XGP 也有一堆游戏玩。



三日月 对于新玩家来说，这个服务的吸引力还是相当大的。虽然游戏采取轮换制，但对于绝大部分游戏来说，其实一个月也足够玩家打通个一两遍。无论是想尝鲜还是重温都相当方便，不需要强制在线就能玩下载完的游戏对于网络状况基本看天的国内玩家来说也十分友好，至少比隔壁 PS Now 靠谱多了。

业界声音 THE VOICE

虽然许多厂商都还在做着PC和主机跨平台对战的白日梦，但我们不打算做跨平台对战功能。因为（在主视角射击的跨平台对战中）你给予主机玩家的帮助还有平衡问题会惹恼PC玩家。



Cliff Bleszinsk
《战争机器》之父、游戏制作人

《战争机器》之父、新作《破法者》（Lawbreaker）制作人Cliff Bleszinsk在接受采访时说道，他表示主机玩家在与PC玩家在对战时会处于绝对不利的位置，然而如果厂商为了平衡而给予主机玩家便利的话，对PC玩家又不公平，最后只会两边不讨好。

将以IP为中心 世嘉公布“2020”计划

在刚过去的2016至2017年财年中，世嘉的成绩相当喜人，其中《女神异闻录5》和《全面战争 战锤》总销量超过了1000万，而在财报数据公布后，他们很快又公布了另一份财务报告，其名为“2020”计划，从中我们看到世嘉对于未来三年的一些野心。

除了年收入目标3000亿日元这种和玩家没太大关系的“大目标”以外，玩家们更加关心的关于世嘉游戏开发的未来计划。世嘉表示他们今后的主要目标是“持续创造不断进化的体验”。在选择游戏时，他们会更加慎重，并会在重点游戏上加大投资和提升宣传力度。

对于玩家特别是世嘉的老玩家来说，这份计划里最引人瞩目的部分莫过于世嘉会将重心从“以平台为中心”转向“以IP为中心”。其具体内容将表现为“复活老IP”、“利用好现IP”以及“打造全新IP”上。其中后两点将会以欧美玩家为主要目标，扩展海外发行事务也将是其主要经营方向之一。而老玩家们最关心的“复活老IP”则着墨甚少，但考虑到世嘉旗下有不少沉睡中的著名老IP，诸如《樱花大战》、《铁甲飞龙》等。因此世嘉虽然还没有公布其具体计划，但已经能让不少老玩家激动不已了。

精彩依旧 任天堂E3 2017计划公布

和前几年一样，今年任天堂依然不会在E3举办发布会，但并不意味着他们公布的内容不精彩。此次任天堂E3 2017计划将分为三天：聚光灯、树屋以及世界邀请赛。

聚光灯将6月14日早上0点开始，任天堂将会展示预计会在2017年发售的NS游戏，其中的重头戏自然是《超级马里奥 奥德赛》。而树屋直播想必各位玩家也不会感到陌生，树屋成员以及制作人员将会在树屋中向玩家演示各种NS以及3DS新作。

和一般的游戏发布会不同，这次任天堂还将在6月13日和6月14日两天举行《油彩军团2》以及《神臂斗士》（ARMS）的世界邀请赛。虽然这两款游戏还没发售，但其轻松的游戏氛围下却有着极强的竞技性，其中后者更是一款体感游戏，这次邀请赛无疑能让更多玩家更好地理解这两款游戏对战的魅力。

CALENDAR 周·游记 2017.05 May

星期五 12

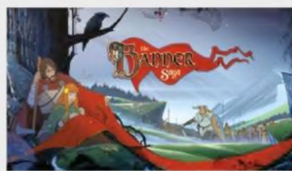
●Konami公布2017年全年财报，营业利润同比增长47.3%。
●中文版《铁拳7》零售详情公布，发售日为2017年6月2日，普通版售价为479港币。

星期六 13

●日本一公司美国分部宣布NS版《魔界战记5》的欧美地区预定量已达11万。
●在推送修正补丁后，IGN将PC版《掠食》评分从4分改为8分。

星期日 14

●2014年战棋游戏《旗帜的传说》官方宣布STEAM版即将加入中文。



星期一 15

●完美世界宣布《星际战甲》主机版国服即将在今年7月24日关闭，运营时间仅仅维持了一年半。
●世嘉公布了“2020计划”，其计划包括扩大欧美市场、挑战新IP以及复活老IP等。

星期二 16

●BNEI宣布《皇牌空战7》将延期至2018年发售，但将会在今年的E3上展示更多游戏的内容以及实机影像。



星期三 17

●Netflix将制作《巫师》改编电视剧，原作者Andrzej Sapkowski将会作为电视剧的创意顾问监督制作，具体播出时间暂时未定。
●育碧公布上财年全年财报，2016-2017财年总销售额为14.60亿欧元，在公布财报的同时还公布了包括《孤岛惊魂5》等多款新作。

星期四 18

●谷歌公布Vive系列新型无线VR头戴显示器，除了搭载VR平台“Daydream”，还将使用名为“World Sense”的位置追踪技术。



CALENDAR
周・游记
2017.05
May

星期五

19 ●Dontnod 宣布 2015 年游戏《奇异人生》销量超过 300 万，并宣布系列新作正在开发中，不过不会在今年 E3 公布。



星期六

20 ●《拳皇 14》STEAM 版发售日确定为今年 6 月 15 日，并对应简体中文。



星期日

21 ●网易宣布，《我的世界》国服将在 7 月开始不删档测试，将同时推出 PC/ 手机版
●宫崎骏宣布再再再次复出，并正在筹划动画长片，预计 3 年后完成。

星期一

22 ●2015 年游戏《精灵与森林》宣布将推出终极版，终极版将包含全新剧情、地图、技能以及新难度。
●文字冒险名作《银色事件 25 区》宣布重制，并将登陆 PS4。原作为 2005 年游戏，由曾制作过《英雄不再》的须田刚一制作。

星期二

23 ●微软宣布，Xbox One 新型号主机“天蝎”将会在 2017 年推出国行版，发售日未定。
●Rockstar 宣布《荒野大救赎 2》延期至 2018 年春季。

星期三

24 ●微软官方宣布，Xbox Game Pass 服务（简称 XGP 服务）将会在今年 6 月 1 日正式上线，其中包含超过 100 款游戏，并且所有玩家都可以享受 14 天的免费体验时间。
●2017 年东京游戏展主视觉艺术图公布，今年主题为“来吧，获得超越现实的体验！”

星期四

25 ●《巫师之昆特牌》国际服正式开始不删档公开测试。
●国行 PS4 Pro 价格公布，价格为 2999 元，6 月 7 日正式发售。



《荒野大救赎 2》延期至 2018 年春

Rockstar 官方于近日宣布，原定于 2017 年秋季发售的《荒野大救赎 2》将延期到 2018 年春天。其原因为这部“描述了广阔无情的美国中部地区的亡命之徒史诗”的西部题材游戏，是 Rockstar 第一款专门为本世代主机制作的游戏，因此他们还需要一些额外的时间以保证带给玩家们带来最好的体验。除了公布了一部分游戏截图以缓解各位粉丝的失望之情以外，他们还宣布将会在今年夏天公布更多关于本作的相关情报。本作暂时只对应 PS4 和 Xbox One 平台，登陆其他平台的计划暂还没有公布。

对于玩家来说，为了游戏质量而延期并不是一件难以接受的事情，特别是 Rockstar 这种慢工出细活的厂商，一切等待都是值得的。不过对于投资人来说就不是这样了，受到游戏延期的影响，Rockstat 母公司 Take-Two 的股价在当天从 69.04 美元下跌至 62.90 美元，跌幅约为 9%。



业界声音 THE VOICE

玩家们对于Metacritic分数的关注度之高已经变成一种病态了。



Dan Stapleton
IGN 评测部门执行主编

在给《掠食》评了 4 分（后来改为 8 分）后，负责评测的 IGN 编辑 Dan Stapleton 被很多玩家批评。当有人提到这个 4 分并不会影响玩家对于《掠食》的评价，并以 Metacritic（一个国外游戏评分网站，评分分为媒体平均分以及玩家评分两部分）分数反驳他时，他如此回复道。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

虽然 E3 临近，但发售表上的内容依然不够充足，《荒野大救赎 2》与《皇牌空战 7》的跳票更是令玩家对今年游戏阵容的期待又少了几分，希望 E3 能带来更多劲爆的消息吧。

本表所收录的游戏发售时间为 2017.6.1—2017.11.17

注
①标识"DLC"为大型 DLC 资料片。
②游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年6月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN 7	BNEI	8200日元	格斗	中文版	15岁
1	PSV	死印	死印	Experience	4800日元	文字冒险	日版	17岁

水无月

本作是一款以都市传说为题材的恐怖文字 AVG 作品，描述了一群在身体上被刻上了"死"之印记的人，在一名被称为"梅丽"的少女人偶的帮助下，为了逃离必然到来的死之命运，而被迫前往各处灵异场所探险的故事。本作的开发公司是以开发《恶魔凝视》、《剑与街的异邦人》和《圆桌的生徒》等主视角迷宫角色扮演类游戏而知名的 Experience，《死印》也因此在游戏界面上多少继承了一些 3D 迷宫角色扮演游戏的特色，玩家在探险时若遭遇怪异必须做出正确的反应才能顺利脱身，一旦选择错误就有生命危险。暑期临近，本作对于玩家来说或许是一款不错的消暑品哦。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PSV / 3DS	模拟农场18	Farming Simulator 18	Focus Home	未定	模拟经营	美版	未定
6	PS4 / XONE	尘土飞扬4	DiRT 4	Codemasters	59.99美元	竞速	美版	未定
16	NS	神臂斗士	ARMS	Nintendo	5980日元	格斗	日版	未定
20	PS4 / XONE	黎明杀机	Dead by Daylight	Starbreeze	29.99美元	动作	美版	17岁
20	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
29	PS4	绝对绝望少女 枪弹辩驳间章	絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	Marvelous	3800日元	动作射击	中文版	17岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	268港币	动作	美版	未定

2017年7月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4	高达VS	GUNDAM VERSUS	BNEI	未定	动作	中文版	未定
6	PS4 / PSV	欧米伽迷宫Z	ωLabyrinthZ	D3 Publisher	未定	角色扮演	中文版	17岁
13	PS4	箱庭公司	ハコニワカンパニワークス	日本一	未定	模拟育成	日版	未定
13	3DS	永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼	Ever Oasis	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
13	3DS	点心世界	Snack World	Level-5	4800日元	角色扮演	日版	未定
13	3DS	Hey！皮克敏	Hey！ピクミン	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
20	NS	Fate/新世界	Fate/ EXTELLA	Marvelous	7800日元	动作	日版	15岁
21	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	5980日元	动作射击	日版	未定
27	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	未定	动作	中文版	12岁
28	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
29	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	8980/5980日元	角色扮演	日版	全年龄

2017年8月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟	Capcom	未定	文字冒险	日版	未定
15	PS4 / XONE	混沌特工	Agents of Mayhem	Deep Silver	59.99美元	动作射击	美版	17岁
22	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC
22	PS4 / XONE	中土世界 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	未定	动作角色扮演	中文版	未定
24	PS4 / NS	海贼王 无尽世界R 加强版	One Piece：Unlimited World Red Deluxe	BNEI	未定	角色扮演	日版	未定
24	PS4	新次元游戏 海王星 VⅡR	新次元ゲイム ネプテューヌV2R	Compileheart	未定	模拟	日版	未定
24	PS4 / PSV	深夜回	深夜廻	日本一	未定	动作冒险	中文版	12岁
25	PS4 / XONE	麦登 NFL 18	Madden NFL 18	EA	449港币	体育	美版	未定
29	PS4	新・大众高尔夫	Everybody's Golf	SIE	268港币	体育	中文版	未定
25	PS4 / XONE	生化危机 启示录	BIOHAZARD：Revelations	Capcom	未定	动作射击	美版	未定
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	未定

2017年9月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / XONE	命运2	Destiny2	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
14	PS4 / XONE	职业进化足球2018	PES 2018	Konami	398港币	体育	中文版	未定
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	12岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年11月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ	STAR WARS Battlefront Ⅱ	EA	449港币	主视角射击	美版	未定

2017年内

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
秋	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon's Dogma：Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	未定
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定

发售日	平台	游戏名	厂商/售价	类型	版本	备注
年内	NS	劫薪日2 PAYDAY 2	Overkill Software 预计售价：未定	主视角射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞赛 Gran Turismo Sport	SIE 预计售价：398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国 二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / XONE	巫师之昆特牌 Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt 预计售价：免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限 Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom 预计售价：未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存 Metal Gear Survive	Konami 预计售价：未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘 よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo 预计售价：7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2 XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo 预计售价：未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节 Seasons of Heaven	Nintendo 预计售价：未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛 SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo 预计售价：未定	平台动作	日版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 武装力量 Sonic Forces	SEGA 预计售价：未定	动作	美版	未定

新游速报

破法者
LawBreakers

- 机种：PS4
- 类型：主视角射击
- 发行商：Nexon
- 发售日期：未定

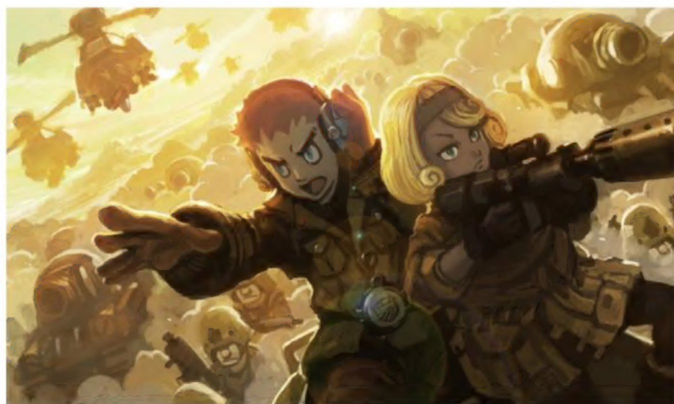


本作由《战争机器》之父、前Epic游戏设计师Cliff Bleszinski打造。是一款以混乱、变化无常的战场作为游戏特色的多人对战游戏。玩家将置身于混乱的引力当中，角色也将不再局限于同类团队对战游戏中的“肉盾、突击兵、狙击手”。对战的不确定元素变得更多，也将更考验玩家的操作水平。作为一款对战游戏，本作的售价低于其他同类游戏，仅为29.99美元。且未来所有的更新内容都会免费向所有玩家开放，游戏里的微交易系统也不会影响玩家们的游戏体验，所有奖励都可以通过玩家游戏来自行获得。除了PS4外，本作还将登陆Steam平台，发售日暂时未定，E3上将会有更多关于本作的游戏情报。



小小合金
Tiny Metal

- 机种：PS4/NS
- 类型：策略
- 发行商：AREA 34
- 发售日期：未定



《小小合金》曾是去年9月在Kickstarter上众筹，是一款继承了GBA战略游戏《高级战争》的独立游戏，后来众筹因故取消。但本作并没有就此消失，后来在2017东京独立游戏节上，本作的开发团队AREA 34宣布本作将登陆NS以及PS4平台。本作的画面是3D，但骨子里和《高级战争》一样，是一款回合制的战略游戏。玩家将操作功能不一的部队和敌人在不同的地图上展开厮杀。







《命运2》将加入全新场景和指引系统

制作人Luke Smith称希望能够完全释放《命运》游戏的乐趣

曾制作开发“《光环》系列”游戏的美国著名游戏软件制作商 Bungie 在塑造游戏世界上有着相当出色的历史，除却玩家所熟知的“《光环》系列”《命运》也是该公司开发水平的有力体现。《命运》作为一款第一人称太空射击游戏 其风景如画、视野开阔的宏大静态背景和巨大的垂直地貌创造了一种令人印象深刻的视觉效果，这些惊人的场景也深深激起了玩家的探索欲望。丰富多样的人物角色、引人入胜的剧情以及选择多样的游戏模式也为玩家带来了无限满足。

作为 2014 年发布的《命运》的续作，《命运 2》一直以来备受期待。日前动视暴雪和 Bungie 举办《命运 2》发布会，公布多个游戏预告和演示视频，玩家终于能够一睹庐山真面目。新场景、新模式、新角色……游戏中的新元素让一众《命运》硬核玩家对新作的问世信心满满。

《命运 2》制作人 Luke Smith 在游戏的开发过程中做出了诸多努力，玩家在新游戏中也将亲自体验到制作团队在作品中所投入的心血。Smith 最初是以记者的身分进入游戏行业，直到 2007 年才正式加入 Bungie 工作室。起初他只是担任工作室的内容编辑和播客主持人，在参与《光环致远星》的制作后，终于担纲 2014 年《命运》首作的主设计师。如今成为《命运 2》的制作人，Smith 对于游戏开发也有了更深的理解。

早在之前的采访中 Smith 就分享了 Bungie 将与暴雪一起发布 PC 版《命运 2》的消息，并称 PC 端游戏将由暴雪的“战网”平台独占发行，日前的发布会也证实了这一消息，《命运 2》成为首个登陆“战网”的非暴雪自主研发游戏。在采访中 Smith 还分享了游戏如何延续前作经典、剧情和人物设计等游戏开发背后的故事。

当被问及《命运 2》与前作有哪些不同时，Smith 说：“玩家都希望能够与游戏世界融为一体，因此我们设置了开放的任务模式。无论是想要单独行动，或是与他人合作，还是进行对抗，玩家在游戏中都能够得到满足。此外，游戏中使用了全新的 PvP 模式，一律采用 4v4 的形式来取代之前的 6v6 或者 3v3 的形式。这样的更新有诸多原因，一方面是为了提升代码的可读性，另一方面主要是为了让 PvP 模式下的对抗更激烈，也可以让玩家获取更多乐趣。在合作模式下，游戏加入了新的 strike 任务——“The Inverted Spire”，该任务设置在一个叫做 Nessus 的星球上，这也是游戏中新加入的场景。在 PvP 模式下还加入了新的倒计时模式，在该模式下玩家随机成为进攻方或防守方，任务是安装炸弹，并在炸弹爆炸之前守护炸弹不被另一方破坏。”

对于游戏的新特色，Smith 都了然于心。“我们重点想为玩家展示的新功能是‘引导游戏’。《命运》中的副本突袭、夜袭任务等备受玩家喜爱，但是却有一定的局限，没有加入固定队伍的玩家就只能遗憾的错过这些精彩内容。为了让更多玩家体验精彩之处，我们在《命运 2》中设置了‘引导游戏’，即便没有固定队伍，玩家也可以在这一模式下体验副本突袭、夜袭任务。”在这一模式下，



▲《命运2》海报。


▲《命运2》制作人Luke Smith。

游戏程序将会对落单的玩家进行自主配对，并让他们组成新的队伍，一起完成任务。在制作团队看来，这无疑是让更多玩家体验精彩内容的绝佳方式。

在剧情和人物设计上，Smith 称："玩家希望在续作中看到更多的新东西，比如更多新故事或者新玩法。因此我们重点讨论了如何用'更多的故事'将游戏展开。在此基础上，我们在《命运 2》中增加了许多的新角色，随之玩家也能够体验到与新角色相关的诸多新故事。"

在《命运 2》的游戏开发过程中，制作团队进行了更深入的探索。Smith 认为故事是吸引玩家进入游戏世界的重点，而《命运 2》更是拥有将人们带入游戏的宏大宇宙中的机会。"故事本身以及叙事方式能够引导人们对某个事物或者某个地点进行更深入的了解。比如如果预告片中出现的笑点十分有趣，或者预告片让人们看到了他们所想象的东西，想去的地方，或是想要融入的世界，便会为之吸引，从而进一步了解正作。"故事和叙事方式将所有充满吸引力的点融合在一起，就好像是张开了双臂想要给玩家一个大大的拥抱一样。"一旦置身游戏之中，便会有更多独具特色的系统将玩家留在游戏世界中，与其他玩家的相互配合以及各类的公共事件都会成为新的吸引点。在前作《命运》中有许多公共事件处于隐藏状态，需要玩家触发，而在《命运 2》中，所有新的星球都有相应的地图，在这些地图上都能直观看到在此可能发生的公共事件，与之对应的便是一个个精彩的故事。"

> **《命运 2》成为首个登陆"战网"的非暴雪自主研发游戏。**

每一个故事都是一次将人们带入游戏世界的机会，而制作者终会从中受益，整个游戏世界也会因为故事的推动不断向前。《命运 2》的故事也将会为该系列后续的发展提供诸多动力。

白金工作室正着手打造全新原创游戏IP

工作室将放弃一年一作的"高产"开发效率

颇负盛名的日本游戏开发工作室 Platinum Games，也就是著名的白金工作室，日前称正在打造一款全权自主的新原创游戏作品。就该工作室的开发经历来看，可谓是一大进步。早年就曾有业界人士对于工作室打造了诸多优秀游戏作品却鲜有原创 IP 的现象提出疑问，工作室在接受采访中称"曾经也想制作 100% 属于自己的游戏，但是经过不断尝试后发现相当困难，所以开始做许多合作项目。"

日前在日本京都举办的独立游戏大会 BitSummit 上，白金工作室制作人、联合创始人稻叶敦志透露工作室正在开发一款拥有完全自主版权的新 IP。该项目目前尚处于开发的初期阶段，就连稻叶敦志也称其为"无形的 IP"。

自工作室成立至今已 11 年之久，这也是工作室有史以来第一次开发由自己全权掌控的游戏 IP，与之前工作室与诸多发行商合作的原创作品、版权却掌握在他人之手的的 IP 项目完全不同。

稻叶敦志称由于要将精力放在新 IP 上，"工作室将无法再继续维持从 2012 年开始的一年一作的高产开发效率"。稻叶敦志还透露将会由"新的游戏总监负责这一神秘项目的开发工作，目前无法透露更多消息，后续一定会为大家带来更多细节"。

回观白金工作室的游戏开发历程，工作室在过去几年中经历了诸多困难时期。

该工作室从创立之初便面临着资金紧缺的局面，没有资金支持也就意味着无法开发新作品，更为艰难的是工作室甚至连合作的发行商也没有。如果非要说当时的白金工作室拥有什么，也只能说有着一支大部分由前 Capcom 员工组成的优秀开发团队，一定程度上这点为工作室争取了一席立足之地。在与任天堂保持良好关系的情况下，工作室拿到了部分独占游戏开发资金，终于能够进行正常运转。同一时期，SEGA 公司向白金工作室寻求合作，由工作室负责原创作品开发，SEGA 则负责资金和发行。

合作为工作室带来了更多的发展机会，颇受玩家喜爱的《猎天使魔女》便是在这一时期的合作中开发完成的。尽管《猎天使魔女》在业界和玩家中都收获了诸多好评，然而从工作室前身便开始的自由派开发氛围并没有让制作团队因为作品的完成而感到兴奋。工作室负责人曾在采访中说道："《猎天使魔女》开发完成后大家并没有特别高兴，反而是感到烦躁和郁闷。大家努力完成开发工作，却不断收到这样那样的要求，导致士气大跌。"

不仅如此，当时白金工作室只负责《猎天使


▲《尼尔 自动人形》的人设大受好评。



处于困境的白金工作室为了完成这些项目，开始大范围扩招程序员、美术等技术性人才，也因此导致游戏制作水平出现下滑现象。

魔女》X360版本的开发，而PS3版本的移植则交给SEGA公司的另一个小组负责。尽管X360版本获得了《FAMI通》满分的好评，PS3版却因为丢帧现象严重最终只拿到了39分。《FAMI通》单独为PS3版本降分的做法，在其历史上也是相当少见的。虽然白金工作室并未插手移植工作，PS3版的失败依然对工作室产生了负面影响，稻叶敦志在采访中也称"PS3版《猎天使魔女》是白金工作室最失败的作品"。

在与SEGA合作期间，白金工作室与任天堂渐行渐远。之后由于种种开发导致的矛盾让工作室与SEGA的关系也最终破裂。再次断掉资金来源的白金工作室不得不四处寻找合作，从微软、索尼和任天堂处找到几个代工项目，任天堂与白金工作室再次合作。处于困境的工作室为了完成这些项目，开始大范围扩招程序员、美术等技术性人才，也因此导致游戏制作水平出现下滑现象。白金工作室参与制作的任天堂游戏《星际火狐 零》问世后作品质量和制作水平严重下滑，产品在日本的销量也成为系列最低。与此同时工作室社长三并达也宣布离职，工作室面临着新挑战。

早在今年初，白金工作室与微软合作开发的新IP《龙鳞化身》项目证实被取消。该游戏一直颇受关注却一再延期，最终却不得不面临"死亡"。工作室也表示"非常失望事情最终竟是这样收场，尤其是我们知道很多粉丝都和我们自己一样对这款游戏充满了期待"。

好在工作室的游戏开发基础还在，最近由白金工作室开发、SE发行的《尼尔 自动人形》一经上市便好评不断，数字和实体游戏销量共计已超100万份，工作室也暂时获得了喘息之机。然而对于白金工作室来说，要想在自主原创IP开发之路上不断前行，仍然将会面临无数困难和挑战。

古巴游戏业现状揭秘

地下游戏厅、秘密游戏网络和盗版游戏已成为古巴年轻人生活中不可或缺的一部分



▲哈瓦那街头错综复杂的网线。

如同它所呈现给世界的音乐风格和文化形态一样，古巴是一个复杂的混合体，充斥着丰富多彩的思想、文化以及情感冲突。衣着如同革命者一般的医生，高耸的塔楼和斑斓的房屋之间的残垣断壁，没有任何东西能够比这些画面更贴切的描述这个群岛国家。如今，在古巴流行着这样一种景象——数百人挤在昏暗的WiFi公园中，手机屏幕的灯光在他们脸上闪烁。

他们是一群对于电子游戏有着无限向往的年轻人。尽管贸易禁运，尽管这里几乎没有互联网存在，尽管政府有着严格的媒体审查制度，古巴的年轻人依然用其强大的能力克服种种阻碍以接触到电子游戏。

这里有偷偷搭建的游戏网线，与电缆、电话线错综交织在一起；地下游戏厅隐藏在哈瓦那居民区的随意某扇小门之后。由于古巴两个政府的百般压制，那些在美国售价远超古巴人一个月收入的电子游戏出现无数盗版，以低廉的价格在古巴黑市上泛滥。这里的游戏玩家们对制作、评论游戏和竞技充满了无限热情。他们是古巴的青年一代，在玩盗版游戏中长大成年，自出生开始便

热爱着游戏所带给他们的一切。游戏教会他们的社交和艺术能力，以及游戏的社会根源与玩游戏时强烈的感官享受早已与他们融为一体。

近年来，在哈瓦那秘密搭建的非法 WiFi 中继器、高速网络线路和储存着盗版游戏、电影和音乐的服务器已经成为公开的秘密。政府对此并不只是视而不见，某种程度上还保护了这些安装在窗户外面或者屋顶上的昂贵设备。在许多当地人看来，秘密网络的兴起源于 2015 年，之后便不断发展，迅速从哈瓦那蔓延到其他城市，最后整个网络体系甚至超出了最初只是用来游戏和娱乐的目的。尽管政府一再采取措施想要压制其发展，秘密网络依然在夹缝中生存，并且有许多人在为网络维护付出努力。据他们所说，“有许多年轻人自发的进行这项工作，都自愿为这个庞大网络的维护和发展承担起责任。”

地下游戏厅在哈瓦那也十分兴盛，但却与大家所了解的游戏厅大相径庭。美国和日本的街机游戏厅通常空间比较大，放置着各式各样的游戏机，人们能够置身其中握着摇杆尽情发挥。相较之下古巴的游戏厅更像是悠闲的休息场所，大多以家庭为基础，游戏机的类型也乏善可陈。当然，这些家庭式游戏厅在古巴都是不合法的，只能像夜间俱乐部一样存在于地下。

一直以来，古巴的游戏业就像走私一样，虽然不合法却无法得到严令禁止，归根结底是因为历史遗留问题导致的。最早的弹珠台的历史可以追溯到 18 世纪，直到 1970 年，随着集成电路的出现，家用主机和现代街机才逐步兴起。而当时古巴正处于美国的严格禁运政策之下，严格限制美国公司在古巴开展贸易。虽然该政策已经取消数年，其残余影响依然存在。而且当时古巴也颁布了地方法规，禁止进口 DVD 播放器、游戏主机等设备，严格打击了游戏在该国家的发展。

然而电子游戏的兴起势不可挡，古巴的黑市成为古巴游戏业兴起的最大助力。那些有着合法来往古巴与美国之间权力的人，如大使、商业飞行员、政府进口商等便从美国带回了少量游戏机和游戏，因为数量稀缺，他们便开始了游戏租赁业务，对于游戏十分渴望的古巴人们也非常愿意见到这样的局面。

在古巴从事游戏机改装和维修工作的 Antonio Pablo Martinez 说，“古巴不断增长的游戏玩家数量和那些没有能力购买主机的大多数人将古巴的街机游戏带入了黄金时代。”据 Antonio 说，最初人们只是将朋友或者邻居带到家中玩游戏并收取一定的费用。然而到了上世纪 90 年代，超级任天堂的出现才真正激发了以家庭为基础的专业街机游戏厅的成形。正是有了这些家庭式游戏厅，才有了古巴的青年游戏一代。尽管从 2013 年开始政府便允许开设家庭式电影院和游戏厅，但是那些在“小黑屋”中玩游戏的过往早已深深根植于古巴年轻人的心中。

强烈的热爱不断激励着古巴青年人的电子游戏探索之路。如今也开始有古巴独立游戏出现。在古巴，独立游戏并不是普通意义上的由游戏人独立进行开发，没有太多的资本干预的游戏，古巴的独立游戏是指那些完全在古巴进行开发制作的游戏。古巴的独立游戏开发者通常都得到了政府的开发许可和支持。在这样一个政府绝对干预的国家，离开政府支持的产业将无法存活，游戏产业缺少了政府支持也必将发展缓慢。

古巴的独立游戏是指那些完全在古巴进行开发制作的游戏。古巴的独立游戏开发者通常都得到了政府的开发许可和支持。

古巴游戏史上首款独立游戏《救星》目前依然在开发中，制作人将面临无数问题要解决，我们却可以从中看到官方对游戏开发的兴趣和支持也在不断增长，某种程度上来说对于古巴游戏产业的发展是一件好事。然而还有一个关键问题是，当政府意识到游戏不可回避的强大能力和潜力时，游戏很可能沦为工具，而不是一种必须的娱乐形式。

在古巴的年轻一代看来，地下街机游戏厅、秘密游戏网络和盗版游戏已经成为了他们生活中不可缺少的一部分。独立游戏的出现昭示着古巴的游戏开发之路已经起航，即便艰难，也有这样一群年轻人步伐缓慢却在不断坚持探索着电子游戏发展之路。



▲哈瓦那一名游戏爱好者收集的游戏产品。

杀手，没有假期

两起两落

从2000年第一作《杀手 代号47》开始到今天，一共推出了六部正篇作品，一个三部曲合集和两款移动端游戏，甚至还拍了两部电影，这样的"《杀手47》系列"，算不算是一个小众游戏？

光从销量上来看，它的确不小众，近的先不说，光是在遥远的PS2时代，作为系列的第二款作品，《杀手47 沉默刺客》的PS2版就卖了296万套，算上其他版本后，在2009年本作的累计销量已经达到了370万。

但《沉默刺客》某种程度上似乎触到了这个系列在当年能够达到的销量天花板，在随后以稳定两年的频率推出的《杀手47 契约》和《杀手47 血钱》不管是总体销量还是口碑都并不如《沉默刺客》，尤其是《血钱》，登陆了当时可谓是最尖端主机的X360平台，在整体画面表现上有了不少的提升，结果最后到了2011年算上所有平台的版本也只是累计卖了210万份，所以在本作发售后，除了在2007年推出的一大勺冷饭《杀手47 三部曲》，这个系列足足等到了2012年才终于能够再次推出系列新作，那就是在画面素质和玩法思路上有了更大创新的《杀手47 赦免》。

结合过往系列的作品表现，再回头看《赦免》的整体表现，大部分玩家应该都可以很明显地看到这部系列新作在对宣传手法和游戏卖点展现上有了新的思路，别的先不说，光是作为敌人登场而且造型和阵容都很养眼的修女杀手团队"圣徒"（The Saints）就赚足了眼球，其登场CG甚至成为了当年国内弹窗页游广告的热门盗用素材。从这一方面看来，似乎5年后本系列的制作方IO Interactive的功力和商业头脑比起当年更进一步，而实际市场反应也证明了这个策略的成功，《赦免》在2013年3月26日就达成了360万套的销量。

听起来似乎47号特工在大众化这条路上越走越远了，然而带给《赦免》巨大变化的对象，并不是IO Interactive或是他们的老东家Eidos，而是用收购将后者囫囵吞下的Square Enix。实话实说，SE的入主的确给Eidos旗下几家风格过份欧美化的公司注入了一些更为国际化的元素，这一点如果说在硬汉风格太强烈的"《杀手47》系列"中体现得还不太明显，那在2013年重启的《古墓丽影》身上就有很明显的印记，不提劳拉本身造型上的变化，光是那段开场CG就很有SE旗下3A大作的水准（然后自然又成了素材盗用的热门对象）。但这种所谓商业层面的"进步"，是存在着代价的，一个最典型的问题就是成本的提升和对于收益预期的拔高，在《赦免》达成360万套销量的同时，也是SE无情宣布这款作品没有达到销售预期的时刻——一如他们在日后宣布《古墓丽影》超过300万套的销量没有达到预期，并最终把续作《古墓丽影 崛起》逼成了一款Xbox系平台限时独占作品。



▲尽管在宣传上《赦免》着力把47号特工渲染成一个动作性的英雄，但实际游戏过程中玩家往往都是处于沉静而冷冽的状态，所以被其宣传攻势所吸引的玩家有可能并不特别享受《赦免》带来的游戏体验。

某种程度上来说，重启的《古墓丽影》已经算是非常大众化的游戏，但是SE似乎在商业投入和产出预期上有着一个近乎苛刻的标杆——又或是缺乏对于欧美风格游戏作品推广和发展的清晰思路，而既然连享誉游戏界十数载的女英雄也满足不了SE的胃口，以47这个职业杀手的生涯轨迹作为故事内核的"《杀手47》系列"难道还能更胜一筹？

回归原点

事实上，尽管销量不算低，但是《杀手47》从来不是一个大众向的游戏，《赦免》虽然在整体投入上更胜以往，但销量上甚至没有超出《沉默刺客》太多就是一个很好的证明。这个系列的作品里面充满了各种冷酷而专业的暴力元素，别的先不提，光是作为标志性武器的钢琴丝就是一种非常残酷的暗杀工具，更不用提还有下毒、用马桶淹死和趁机将对方推下楼梯等等暗杀手段。虽然硬要说和《COD》之流的FPS里面各种爆头和乱枪扫死敌人比起来，视觉冲击力还略逊一筹，但其中所蕴含的恶意和47号特工那丝毫不带个人感情的神态产生的反差，构成了这部作品的暴力美学核心。而这种美感，是注定无法被所有玩家所接受的——哪怕在把游戏分成M级之后也一样。

套一句欧美流行的话，"《杀手47》系列"本质上就是一个Cult Game，有着属于自己的一批死忠玩家群体，但这个圈子规模是有着极限的，SE甚至没有看出这一点——又或是看出来了却并不在乎，仍然一意孤行地试图将其捧到一个大众化3A作品的高度。而从结果上来说，感到失望的恐怕不只是SE，还有作为开发商的IO Interactive。

显然，比起花俏而抓眼球的手段，真正能够定义"《杀手47》系列"作品内核的，还是对于杀手这一职业行事特点的呈现，和对于47号特工这个角色的塑造。SE对于《赦免》的不满，某种程度上甚至成就了IO Interactive的新目标。

2016年推出的《杀手47》可以说是开发者们重新对整个系列进行再构思的产物，但其实它的内核非常复古。从最开始的时候，《杀手47》就是一个让玩家在开放场景中思索暗杀目标手法



▲"圣徒"的整体风格其实有点过于张狂，和《杀手47》偏向真实的风格略有冲突，而考虑到这群角色最后也是在故事里被47号特工一一干掉，就更显得这个角色设定有点费力不讨好。



▲2016年推出的《杀手47》拥有系列最庞大的场景和数量最多的NPC，但是作为代价，其画面水准可能还不及上一个世代主机的《赦免》。

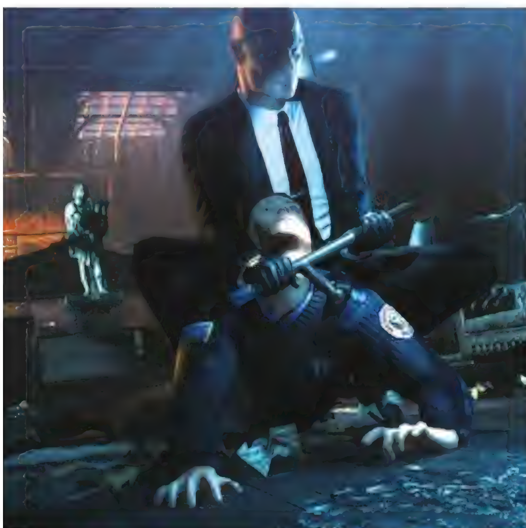
的游戏，但对于故事叙述和剧情表现上的野心让这个系列的发展变得不再纯粹，结果兜兜转转下来，后续作品里最受好评的其实并不是关卡和故事本身，而是能够让玩家们自创暗杀挑战并发布到社区中让其他人尝试的“契约模式”。某种意义上可以算是重启的《杀手 47》在这个基础上更进一步，以降低游戏画质和削减剧情演出为代价，把每一个关卡变成了一个小规模的沙箱世界，完成关卡对应的目标并不难，甚至可以说只是一个小规模的教程，如何在契约模式中利用好这个关卡当中的各种元素——甚至是那些没有被主要目标所涉及的元素来创造一个更苛刻也更具备挑战性的自制暗杀关卡，才是这个作品的终极核心。

但是这种模式注定了存在着反商业化的一面，因为关卡的面积和复杂度决定了其制作成本极高，游戏的售价不可能太低，而正如前文所说，除了特定的群体，并不是每一个玩家都能够欣赏《杀手 47》的内核，所以这种看似讨好核心玩家群体的选择，代表的是失去许多并不核心的外围用户。

作为妥协，《杀手 47》使用了一种可以说是在 3A 作品上非常少见，甚至是略为憋屈的做法，就是把游戏按照分章的方式发售。游戏一开始推出的内容只有序章和第一关 ：巴黎，泰国、希腊和日本等地区的关卡则是在随后的几个月里陆续放出。玩家也可以选择到底是一次性买下所有的关卡再等其放出后免费下载，还是一关关分开买。

这或许在一定程度上暂时满足了 SE 对于本作的上市时间要求和 IO Interactive 本身在制作时间上的需求，但是游戏本身受形式限制，只能先发售数字版，实体版发售日则延后到了今年，整体销量也因此变得难以统计。如今仅仅从实体版的销量上看，本作绝对算不上成功，但是在评价层面，采用了如此大胆的新形式的《杀手 47》评价并没有出现太大的下滑，仍然在 8.5 分至 7.5 之间，著名游戏媒体 Giant Bomb 甚至将其选为了 2016 年最佳游戏。

然而这个新作的成功——又或是某种程度上的不温不火，成为了 SE 和 IO Interactive 分道扬镳的导火索。



▲对于暗杀敌人过程的真实呈现是“《杀手》系列”的卖点，但这种赤裸裸的暴力行为还原或许并不适合所有玩家。

没有假期

2017 年 5 月 11 日，Square Enix 正式宣布，出于“尽力满足玩家需求以及市场潜力方面的考量”，正式从 IO Interactive 工作室撤资，并且正在与新的投资者商谈接手这家工作室。而在此之前，IO Interactive 已经宣布，推出了预定的所有六个关卡的《杀手 47》并不会就此结束，目前的所有内容只是其第一季，随后还会有两季的关卡推出，卡在这么一个关口 SE 突然说要撤资，不管具体原因是什么，起码可以看出来他们并不看好系列按这个路线发展的前景。

但这并不完全是一件坏事，从一开始，SE 这家结合了制作商和发行商身分的日本厂商，就并不适合驾驭 Eidos 旗下几款重要的欧美风格作品。明明靠重启开了个好头的《古墓丽影》却只能勉强靠着限时独占出续作，同样属于 Cult Game 范畴的“《杀出重围》系列”也是在 SE 手下出了一款《人类革命》一鸣惊人之后，在推出续作《人类分裂》时就遭遇到评价不高不低的尴尬窘况。IO Interactive 能够先一步脱离 SE 掌控，或许反而是一件好事——前提是接下这家工作室的另一个发行方，能够充分了解这家工作室的实力和潜力，而在一切有结论之前，或许等待着 IO Interactive 和“《杀手 47》系列”的，又是一个被暂时雪藏的“假期”。

然而杀手其实并没有假期，因为当他停止行动，就意味着在人们的记忆中逐渐消亡，而在这个资讯爆炸的年代，一次过长的假期，无异于慢性死亡。想到 E3 已经近在眼前，笔者还是盼着 47 号特工赶紧接一个新的契约，用新的暗杀方式来让我们感叹一下“还有这种操作！”吧。



▶目前《杀手47》第一季的内容已经完整推出，但工作室却已经处于动荡时刻，死忠玩家们期待的第二季究竟何时推出？乐观点看，或许今年E3就可以见分晓。



IO Interactive 能够先一步脱离 SE 掌控，或许反而是一件好事——前提是接下这家工作室的另一个发行方，能够充分了解这家工作室的实力和潜力，而在一切有结论之前，或许等待着 IO Interactive 和“《杀手 47》系列”的，又是一个被暂时雪藏的“假期”。

与其高分信媒体 不如低分信自己

由Bethesda发行，并由曾开发过"《冤罪杀机》系列"的Arkane Studios制作，于今年5月4日发售的《掠食》在推出后不久就引起了众多玩家的注意。其原因并不是因为游戏素质（当然游戏本身还是非常不错的），而是因为国外知名游戏媒体IGN给本作打了一个4分，4分是因为撰写测评的编辑在游玩本作PC版的过程中遭遇了严重的存档损坏问题，并直接导致了他游戏时间长达几十小时的存档崩坏不止一次，因此这位仁兄给了本作一个4分。而在两天后，这位编辑在玩过已经打过修复补丁的《掠食》后才把评分给改回到了没那么刺眼的8分。

这已经不是第一次搞事了

和对于IGN这行为有支持也有反对的国内玩家相比，更加熟悉IGN评分套路的国外玩家这次的舆论导向基本是倾向在Arkane Studios一边。很多玩家对于这次IGN评分不满的主要原因在于存档崩坏这个恶性BUG只存在于PC版而且出现几率实际上相当低，而最令很多玩家不解的是，实际上在评测出来（美国时间5月10日）后的不到一天，官方就放出了修复补丁并较为完美地修复这个BUG（之前因BUG崩坏的存档在修复后可正常使用）。而对于多平台游戏来说，只评测甚至是先评测PC版对于IGN来说是很少见的，对于一些PC端出现严重问题的游戏，IGN很多时候会采取忽略该平台来对游戏进行评分（例如《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的PC版发售后出现了极其严重的运行问题，直接导致PC版在STEAM上架后很快就下架，IGN后来就脱离了PC版对其进行评测）。而即便出现了存档崩坏这种恶性BUG，很多时候IGN的评测都会暂时忽视或者一笔略过（例如当年《上古卷轴V 天际》就出现过游戏后期存档过大导致游戏拖慢或者存档崩坏的问题，这问题直到很多年后的《辐射4》依然没有改善）。



▲本次评测编辑Dan Stapleton是IGN评测环节的责任主编，这次也不是他第一次因为评价游戏而引起风波，之前他就因《血源诅咒》以及《泰坦天降》而在社交媒体上与其他玩家展开激烈骂战。

除了广受国内玩家熟知的"Too Much Water"和这次的《掠食》以外，实际上IGN评测引起争议也不是第一次了。他们就曾给《异形 隔离》评了5.9分，外国玩家评价该评测为"IGN近十五年最差评测"（按照评论说法，这次《掠食》取代了这个位置），其评论数高达三万，时至今天每次IGN评分搞事都有人上去留言。而评分为7.1的《毁灭战士》更是间接导致了这次评分事件的出现（《毁灭战士》发售后Bethesda宣布今后将不再提前给媒体提供游戏用来评测）。



媒体既是玩家，也不是玩家

从一名玩家的角度来看，存档崩坏算得上是游戏过程中最让人崩溃的问题，没有之一。在遭遇这种问题（还不止一次）后相信也没多少个玩家可以客观地评价一款游戏。毕竟几十小时的心血都没了，别说给这款游戏好评，想必大部分玩家也不会有什么心情再碰这款游戏了。然而对于一名媒体工作者的角度来说，这无疑是一种不值得提倡的行为。

话虽如此，对于游戏媒体，例如编辑来说，完全客观地评价一款游戏其实是一件几乎不可能的事情。毕竟编辑自己也是玩家，而每个玩家都有着不同的喜好。就以今年人气极高的游戏《尼尔 自动人形》来说，从《龙背上的骑兵》一路走来或者剧情派玩家会对游戏的剧情赞叹不已，高分甚至满分是完全有可能的。但对于那些不了解这个系列，只期待一款爽快淋漓的动作游戏的玩家来说，在他们心目中本作可能就只有8分甚至是7分的水平。但即便如此，一定程度上的"客观"对于游戏媒体来说依旧必要。一个游戏评高分可能有待商榷，但每款游戏都理应有一个"最低限度的评分"。实际上一款游戏的魅力并不会因为一两个（根据发行商也有可能是几十个甚至上百个）缺点而消失。这就好比《塞尔达传说 荒野之息》的掉帧、《巫师3 狂猎》的飞天马、《横行霸道V》那数值不清且不可能完全修复的BUG等等，这些问题虽然会影响玩家的游戏体验，但并不能贬低游戏本身的实际素质。这次《掠食》的恶性BUG只存在于PC端，姑且不说这是极个别的事例，这种无视实际游戏素质而直接给4分的测评对于玩家来说并没有多少参考价值。

评分高≠好玩

和一般玩家不同，媒体对于一款游戏的评价不应该只以自己的角度来看待，毕竟评测是面对所有玩家而不是单纯地发泄自己对于这款游戏的不满。而对于玩家来说，也无需过于在意媒体评分，玩自己喜欢的游戏并乐在其中才是最重要的。就如同被IGN评了6.7分的《全境封锁》下评论区的一位玩家所说的一样：评分的高低并不会影响你在这款游戏里所获得多少乐趣。最后对于厂商来说，以后DEBUG时还是多留点心眼吧，有时候你可能可以依靠游戏本身过硬的素质和玩家口碑脱身，然而如果这种恶性BUG再来几次，那时候评4分的可不就只有媒体了。



三日月

一个游戏评高分可能有待商榷，但每款游戏都理应有一个"最低限度的评分"。实际上一款游戏的魅力并不会因为一两个（根据发行商也有可能是几十个甚至上百个）BUG而消失。

从踩蘑菇到美国末日——游戏译名那些事儿

当我看到《银河守卫队》这个译名时，我第一反应是前不久刚看过的《银河护卫队 2》，接着就想起了小时候看过的小人书，比如《变形金刚大战格格巫》、《孙悟空大战圣斗士》……

是的，我知道对于不懂游戏的人来说，《瑞奇与叮当》这个译名很难留下深刻的印象。犹记得初代刚推出的那年春节，我去前进四路游戏市场抄碟时，看到通告栏上写着大大的黑字："本日新到 瑞奇与马丁"。当时这位拉丁天王还没出柜呢！

总而言之，我赶紧登上 SONY 官网查了下国行译名 还好 封面上仍然写着"瑞奇与叮当"——这个当年 UCG 翻译的译名。

"银河守卫队"这锅当然不应该由咱们游戏圈子来接，不过关于游戏译名，确实有很多值得商议的话题。总有一些网友，对于 UCG 的某个游戏译名点赞或异议。其实不少译名问题真要寻根问底的话，那叫一个源远流长。回顾中国游戏译名的发展历程，大致可以分为 3 个时期：黎明期、平媒期、网媒期。



黎明期就是上世纪 90 年代中期之前，那时在中国大陆并没有游戏杂志，只有同人志性质的几本游戏书籍。那个年代玩家对游戏的命名遵循以下原则：有汉字照搬汉字，没汉字就意译。举个简单的例子，《魂斗罗》和《沙罗曼蛇》因为标题原文就是这几个汉字，所以就直接用到今天。而更多的游戏没有汉字标题，因此只能采用意译。这其中由于当时的游戏产品多是从香港传入大陆，因此很多游戏译名都照搬了香港方面的翻译。但像《孖宝兄弟》（超级马里奥兄弟）这种非粤语玩家无法理解的翻译，就变成了《踩蘑菇》这样简单易懂的叫法。

90 年代中期随着以《电子游戏软件》（电软）为首的游戏杂志在大陆兴起，游戏译名也进入了平媒期。如今说到《电软》当年的游戏译名，很多人都会说起《魔颤》（鬼泣）、《生物危机》（生化危机）这样的离谱翻译。但是平心而论，《电软》在游戏译名方面是有很大贡献的，例如坚持使用"最终幻想"而非"太空战士"，同样还有《异灵》（Enemy Zero）、《樱大战 2 望君珍重》这样的经典翻译，说是影响了一代玩家毫不为过。在那个年代由于网络还没兴起，很多玩家获得游戏资讯的惟一途径就是游戏杂志，而他们对于杂志上的铅字有着本能的信任感，因此游戏译名一时间进入了规范化时代。在这段时间诞生的游戏，其译名往往相对统一，正是众多游戏平媒的功劳。



进入 21 世纪之后，随着网络日益发达，游戏译名进入了网媒期。和平媒相比，网媒由于能够以最快的速度发布新闻，因此凭借先入为主的优势影响了玩家。不过在游戏网媒的黎明期，由于从业人员素质参差不齐，导致玩家在相当长的时间内仍以平媒为主要参考对象。但随着网购业务日益发达，网媒在游戏译名方面的优势凸现出来。在这种情况下，尽管很多网络译名翻译得并不准确，更别提信达雅，但仍然能够在很短的时间内流行开来。这种情况下就算平媒有更好的译名，一般也不被先入为主的玩家认可。

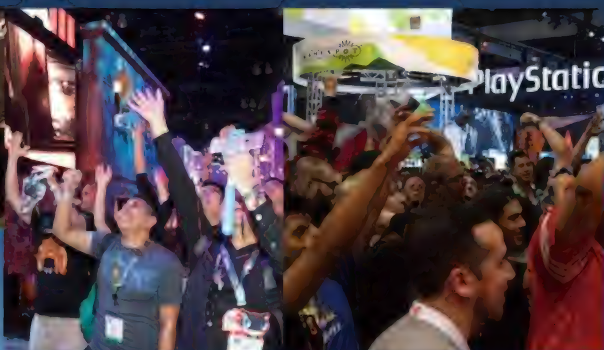
随着索尼和微软进入中国，游戏译名又遇到了新的问题，那就是官方译名和民间译名的差异。其实很多时候官方译名并不是真的要和玩家过不去，只是官方有不得已的苦衷，例如《生化危机》在欧美改名就是因为已经有一个乐团叫 biohazard，有关这点就不多说了。至少在大部分情况下，官方译名还是愿意配合国内玩家习惯的。

很多时候，一个游戏译名流行的背后，有着很多故事。UCG 自创刊以来，就没少遇到过游戏译名相关的问题，既诞生了很多经典的译名如《鬼泣》、《怪物猎人》，也产生过一些有争议的翻译。很多读者可能会问：有争议，改不就行了吗？事情往往没有那么简单。有心的读者也许会留意到，UCG 对于某些游戏一会儿采用原名，一会儿采用译名，至于为什么，这事儿就不能说得太细了。有的时候，真相说穿了可能一钱不值。例如 PS3 史上最佳独占游戏《最后生还者》，UCG 原本翻译为"末日余生"，后来应索尼官方的要求统一采用"最后生还者"。然而网络上最流行的译名却是"美国末日"，简直让人无语。为什么这么 LOW 的译名反而能流行开来呢？原因在于有段时间 X 宝上规定，商品描述中不能出现"最"字……



那个年代玩家对游戏的命名遵循以下原则：有汉字照搬汉字，没汉字就意译。





E3向来是各大游戏厂商必争之地，有的人一直站在台上笑着，有的人来年或许只能在家中长叹，激烈地竞争推动着游戏产业蓬勃发展。前几年不可否认硬件大战中索尼赚足了眼球，情怀与画饼也变成软件发行商们手中的好牌。但这片战场没有谁能成为绝对的胜利者，任天堂新硬件NS已然成为最火热的电子设备之一，微软的天蝎也将作为一只机能怪兽强势入场；游戏的情怀终将被新玩家血液的注入逐渐稀释，画出来的一张又一张大饼也要到了兑现出炉的时刻。如果说2016年的游戏界是繁荣又昌盛的，那么2017年E3前夕早已弥漫着火药味，看似是要变天了。不过，这也正是广大消费者希望看到的场面——一个充满躁动的游戏界。

拉开新世代的帷幕

E3 2017展会前瞻

发布会时间一览

发布会名称	举办时间（太平洋时间）	举办时间（北京时间）
EA Play发布会	6月10日12：00	6月11日03：00
微软E3发布会	6月11日14：00	6月12日05：00
Beathesda E3发布会	6月11日18：30	6月12日09：30
育碧E3发布会	6月12日13：00	6月13日04：00
索尼E3发布会	6月12日18：00	6月13日09：00

EA

今年EA仍然是霸气外露地单独选择在E3会场外展示自家作品，自然是对产品线很有信心。不过虽然从去年看来事实的确如此，但《BF1》和《泰坦天降2》看似前后夹攻《COD 无尽战争》，实则是自己人打自己人的尴尬情况则让人有种吐槽EA难得压动视一头结果得意忘形的冲动，今年就算还是有这样的阵容，估计EA怎么也会谨慎一点吧。

当然了，今年EA也不可能有双主视角射击3A大作的阵容，看家作品里除了一堆体育题材的年货正的Game，主视角射击主打就是一款《星球大战 战场前线Ⅱ》，不过在认识到了上一作缺乏单机战役和太空战斗的缺点后，本作肯定会有一番改进，加上今年还是《星球大战 最后的绝地武士》上映的年份，可谓是气势一时无两，EA只要趁着E3赶紧公布作品里几个大卖点造好势，下半年发售时吊打《COD 二战》可能有难度，但给这个在销量上走下坡路的系列放放血顺便吞点FPS的市场份额还是不成问题的。



■代号"Dylan"的神秘新作当年公布了少量的实际游戏截图，从风格上看似乎带着科幻和废土的影子。

而赛车方面则有在去年不怎么亮眼的重启后再战E3发布会的"《极品飞车》系列"新作，这个系列虽然明智地选择了暂离年货行列，但全新回归之后似乎也仍然没有摆脱过往的影子打造出一种全新的驾驶体验，还是处于拟真驾驶体验方面被《极限竞速》和《GT赛车》碾压，娱乐向驾驶方面又不及《极限竞速 地平线》的尴尬地位，所以这次再战E3舞台，

要是真没点大的亮点，按照EA一贯的作风，搞不好又得雪藏个两三年才能重见天日了。但反过来想，既然EA还敢让这个系列继续上E3发布会，自然应该还是有些值得一提的地方的，我们不妨拭目以待。

另外角色扮演方面，刚刚经历《质量效应 仙女座》惨败的Bioware还有一款神秘新作会在本次E3真正亮相，代号"Dylan"，传闻中融合了《命运》和《全境封锁》的成功要素，而且游戏规模比《仙女座》还要大上不少。考虑到此前《仙女座》的失败让负责开发的Bioware蒙特利尔工作室惨遭缩减编制，并让《质量效应》这个品牌被雪藏，作为工作室核心开发组的Bioware埃德蒙顿恐怕也是被逼到了只许成功不许失败的边缘。我们还是衷心希望这个新的作品能够让这家欧美RPG大厂重新证明自身的实力，并为EA在这个财年的作品阵容添砖加瓦。

至于除此之外EA还有没有什么惊喜，那就有点不好猜测了。要说可能性最高的作品，之前那款和EA画风完全不对的《毛线小精灵》已经确认会推出续作，但Coldwood这家小工作室恐怕没法在短时间内做出一款新作来，所以可能只会公布一个LOGO或是一段简短的概念影像，当然笔者非常欢迎他们出个实机演示打我脸。

微软

微软2017 E3展前发布会的时间已定：北京时间6月12日凌晨5点。此次发布会的重点毫无疑问将是天蝎的正式亮相，虽然在今年4月微软已经通过Eurogamer发布了天蝎的参数，但天蝎的庐山真面目、定价、发售日都要留到发布会上才会揭晓。作为游戏史上性能最强的主机，天蝎足以成为本届E3展上的焦点。

和往年一样，Xbox全球事业部总裁菲尔·斯宾塞早早就放话说，今年E3展上微软将公布一大波游戏。回顾最近几年的E3，不难发现微软确实是说到做到。但是最近一段时间内微软在游戏方面的举动令人担忧，特别是与白金工作室合作的《龙鳞化身》取消开发，让玩家对微软今年的表现捏一把汗。

当然玩家最大的担心还是在于微软的态度，有关微软计划砍掉Xbox部门的传闻时有流传。不过从目前看来玩家大可放心，在5月中旬微软召开的一次简会中，Xbox作为简会的核心议题被反复提及。微软CEO萨蒂亚·纳德拉表示Xbox LIVE是最大的游戏社交网络，并且远远超过任何其他的竞争对手。他表示Xbox LIVE从最初的在线订阅服务，到今天已被扩展为Xbox和Windows 10之间的社交网络，并将两个平台与Beam联系起来。微软首席财务官阿米·伍德表示Xbox是一个价值数十亿美元的业务，它是微软未来的关键资产。从以上发言中不难得出结论，如今Xbox部门在微软的地位已经大幅提升。这一改变也许在E3 2017中就会直观地体现出来。

在已公布的微软未发售游戏名单中，还剩下《盗贼之海》、《除暴战警》、《少数幸运儿》、《茶杯头大冒险》、《腐烂国度2》等。按照微软的惯例，一年一部《极限竞速》和《光环》必不可少。去年因为有《战争机器4》，所以改为推出《光环战争2》，而且是移到2017年初才发售。考虑到天蝎发售，必须要有展现机能的第一方大作压阵，相信《极限竞速7》的可能性为最大。《光环6》年内发售几无可能，也有消息说不会在本次E3展上亮相，但《光环》新作以压轴CG的形式登场的可能性还是存在的。此外据一些消息灵通人士的消息，微软还会有至少一款3A级大作在E3上公布。



■天蝎毫无疑问是微软E3的重中之重。

除去展现更强大的游戏阵容外，与索尼争夺第三方资源、推出全新的Xbox LIVE附加服务也是发布会的看点所在。另外微软素来有在发布会上向玩家送礼的习惯，如今《幻影沙尘》已经免费推出，公布已久的Xbox Game Pass已宣布会在6月1日上线，那么发布会上还会有什么好礼呢？让我们拭目以待。

任天堂



■《超级马里奥 奥德赛》会是NS下一个满分作品吗？

尽管任天堂在此前宣称今年E3仍然不会有大型发布会，但却始终抵挡不住玩家们对NS在这次盛会上的诸多期待。毕竟在4月的直面会上，我们并没有看到能让人满足的"答卷"，无论是《超级马里奥 奥德赛》还是《火焰之纹章 无双》、《异度之刃2》等重头大作，似乎都只是在1月的NS售前发布会上昙花一现。而如今已然过去一个月，无论怎么掐指算，也应该是时候展露点干货给望穿秋水的玩家们瞧瞧了，倘若能来个万众期待的《超级马里奥 奥德赛》的试玩，那么想必能成为全场最大的焦点。

最近任天堂接连召开了《神臂斗士》与《油彩军团2》的直面会，既然选择在如此时期放情报，那么想必在E3上将不会再对这两部作品做重点介绍，而是留给第三方厂商更多的展示空间。说到这里，就不得不提一下在近日泄露的、传闻中的育碧×任天堂新作《马里奥×疯兔》的情报，看看那张脑洞奇大的标题图，似乎还是一款主打射击玩法的崭新作品，不知E3上是否会正式公布。除此之外，EA的《NBA 2K》、《FIFA》，Bethesda的《上古卷轴》等第三方的大作也有望能看到更多的消息。而在3DS方面，有《大逆转裁判2》、《DQ11》、《雷顿》等诸多知名老IP支撑，还有《Hey！皮克敏》、《永恒绿洲》等新作的加盟，要说还能会有什么大作公布，实在让人难以想象，因为即使展会上只是进一步公开这些作品的新情报，3DS在今年的表现也足够耀眼。

现阶段的NS在网络服务这一块仍未全面展开，而这也是任系主机向来较为薄弱的一块，毕竟以往3DS在eShop商店上的表现玩家们有目共睹，服务上实在难以称得上是优秀。不过，既然新世代的NS已经解决了锁区这一障碍，我们当然也有理由去期待这方面会有进一步的改进，不妨猜想一下，无论是系统中文，抑或是一直以来在不少玩家之中盛传的类成就系统，都有可能会在本次E3中放出点什么风声。

而在硬件方面，任天堂前不久才公布的3DS新形态主机N2DSLL也即将在7月份发售，所以可能会有现场试玩，让玩家能够提前一睹这台削去了裸眼3D、恢复了折叠设计、并且采用了防滑波纹外壳的机器的真实面貌。

Bethesda


▲在邀请函的地图上可以看到右下角和左上角有着两个施工工地，应该就是预示着会有两款新作推出。

在经过5月《掠食》的一鸣惊人后，Bethesda下半年的游戏阵容却显得扑朔迷离，除了年初传出他们有两款规模空前的作品正在开发中，几乎没有太多值得一提的确切消息，但考虑到他们今年仍然是底气十足地准备开E3发布会，肯定还是为玩家们准备了一些猛料。其中最靠谱的猜测应该是年内我们机会玩上“《上古卷轴》系列”的新作，毕竟经历过2015《辐射4》的大热和2016年的相对平淡后，Bethesda也该用一款标志性的看家大作振奋一下期待已久的玩家们的心了，更别说2011上市的《上古卷轴Ⅴ 天际》已经登陆了好几个主机平台，这奶粉钱已经蓄到够出下一个续作了吧。而传闻中的《辐射 新奥尔良》也有可能在这次发布会上见分晓，个人非常希望是像《辐射 新维加斯》一样由黑曜石出手打造，但是考虑到他们还在忙《永恒之柱2》，只能说是期盼大于实际可能性了。

除此之外，《邪恶深处》和《德军总部》两个系列在之前的作品大获成功后，目前还没有透露出任何新作的消息，在本次E3上如果有任何续作消息，都是一点让也不让人奇怪的事情，其中《德军总部》甚至还在去年的E3发布会上就有所剧透，新续作简直是呼之欲出。

但其实除了家用机领域之外，传说中Bethesda正在准备的新移动端游戏和目前仍然云里雾里的《辐射4 VR》也是一个注目点。前者据说是由《辐射 避难所》的大获成功启发而来，所以很有可能会是一款模拟经营游戏。考虑到Bethesda的另一个看家大作《上古卷轴》已经有移动端游戏《上古卷轴 传奇》，所以这款新的移动端游戏也有可能会是采用其他的Bethesda旗下作品作为题材。虽然笔者一心盼着有可能是《冤罪杀机》相关的游戏，但从可能性上猜测，是《德军总部》或《毁灭战士》对应作品的机会要更高一些，说不定又是E3发布会当天立刻提供下载，然后又来个上架两周狂赚510万美元的商业奇迹（笑）。

不过根据Bethesda今年的发布会邀请函看来，代表他们作品的地图上还有两个施工场地，所以我们还可以期待他们推出两款全新的作品，鉴于目前并没有更多的消息透露，到底会是什么样的作品，真要是在发布会上行见分晓了。这么一数下来，虽然可能年内能玩上的游戏不多，可是Bethesda发布会值得期待的作品，却是已经不少了。

动视



▲福布斯网站看好《命运2》的前景。

E3 2016上的动视十分低调，甚至没有设立自己的展台。不过今年动视已确定会有自己的展台，而且就在微软展台的旁边，大小也与之相仿，看来决心不小。

然而翻遍目前动视公布的游戏名单，除了《COD 二战》、《命运2》外，就只剩一个确定于6月30日发售的《古惑狼 疯狂三部曲》了。不过就算只有这两部作品，动视今年的表现也足以令人关注。《COD 二战》被动视以及全世界COD迷寄予厚望，希望它能一扫前作《COD 无尽战争》的阴霾，带系列回到2000万销量的巅峰。从目前来看此作可谓全面向玩家妥协，虽是回归二战，但叙事方式和游戏玩法都和《COD1》之后的诸作大不相同，能否成功，本届E3展上即可初显端倪。按照惯例，现场肯定还会有多人联机的演示，回归二战后的多人联机同样牵动人心。

《命运2》高调公布并宣传入驻暴雪游戏平台，让其成为整个5月最亮眼的游戏。《命运》首作尽管评价不算高，但依然培养了一批死忠。《命运2》在前作的基础上，大刀阔斧地进行了改进，游戏中的新元素让一众《命运》硬核玩家对新作的问世信心满满。而制作人希望通过角色和故事来吸引玩家的观点也让很多观望的玩家心动不已。

除去这两部作品外，动视应该还会有新作正式公布。今年2月，动视曾经宣布《天空派派罗》系列新作已在开发中，E3应该是其现身的最佳舞台。不过剩下的作品就较难猜测，只能静候时间来回答了。

育碧



今年E3还没开始，育碧就已经挑明了今年至少会有《孤岛惊魂5》、《飙酷车神2》以及虽然标题还没公布，小道消息却满天飞的“《刺客信条》系列”最新作。另外育碧还透露今年E3将会公布一款原创新作，从情报看来大概也是之前一直传得沸沸扬扬的NS新作《马里奥×疯兔 王国之战》（暂名）。也不知道故意还是保密工作就是这么差（《看门狗2》还就此自黑了一番），离E3还有半个月左右的时间，育碧能留给玩家的惊喜看似也没剩几个了。

《孤岛惊魂5》的故事将设定在美国的蒙大拿州，作为久违了的系列新作，本作的表现值得期待，不过从截稿日前的状况来看，本作的情报大概会在E3开始前就会被“官方剧透”得差不多。和其他游戏相比，“《刺客信条》系列”的受关注程度是最高的，但育碧却没有透露关于本作更多的情报。从非官方渠道公布的情报来看，本作将是一款不同于系列其他作品的开放世界，无论是地图还是时代跨度都是历代最大。剧情除了会横跨一千多年外，一些系列老角色，例如《刺客信条3》的康纳、《刺客信条 叛变》的谢伊以及《刺客信条 大革命》的亚诺都会在本作中作为主要角色出现。考虑到育碧为了系列发展特意在去年不推出新作而是选择再开发一年，这把磨了两年的刺客之刃无疑相当值得玩家期待。

结合刚公布的育碧财报所提及的新作阵容，以及近几年育碧发布会的习惯来看，育碧的发布会将会和往年一样以干货为主，公布的游戏一般都会在一年内就能玩到（或者至少能见个雏形）。这也是玩家们所喜闻乐见的，毕竟发布会上最能挑起玩家兴趣的往往不是一个空洞的游戏标题，而是实打实的实机影像。2017年开始到现在育碧一共发售了两款大作：《荣耀战魂》以及《幽灵行动 荒野》，前者口碑不错，但和后者相比销量略显逊色，后者则刚好相反。但无论如何，育碧在2017年都开了一个好头。考虑到维迪旺收购的脚步在一步步逼近，今年育碧都必须要展示给玩家以及投资人更好的一面。

索尼

索尼发布会可以说是每年E3的压轴大戏，虽然不是每年的表现都能让玩家满意，哪些经典IP会有新动作大家也多半能猜到几个，但是，索尼永远会藏着你猜不到的底牌，比如前年的情怀大连击，这才是他们的发布会最值得期待的地方。

在去年的发布会上，经典IP有《最后生还者》和《战神》公开了新作，其中《最后生还者2》紧接着“《神秘海域》系列”完结之后公开算是趁热打铁，今年应该会有新的影像甚至战斗演示等等，相比之下，刚完结的“《神秘海域》系列”应该没有太大动作，不过尚未发售的《神秘海域 失落的遗产》应该会有亮相。而《战神》则是已经很久没有动静的IP了，从目前的资料来看新作可能会是一个新篇章的开端，系统变化也可能会非常大，毕竟以前那种形式可能不少玩家已经审美疲劳。新作方面有SIE Bend工作室开发的《往日不再》，在展前也透露过会有大惊喜。

硬件方面，SIE今年一大对手是微软的“天蝎”，不过由于去年才发售了PS4 Pro，所以应该不会有新硬件。倒是PS VR目前已经几乎没有强力的后续作品支撑了，所以不知道索尼会否在E3上面“奶一口”，希望不会像PSV那样放置不管吧。说起PSV，索尼是否公开后继掌机目前也难以判断，不过当初索尼之所以放弃PSV，是为了把资源都放到PS4上以确保PS4的成功，事实证明这做法是很正确的，在如今前有NS后有天蝎的环境下，还要分散资源推出新掌机，认为是不太可能的。



其他厂商

Square Enix由于《FF15》终于在去年顺利发售，所以SE“惯例”内容少了一个，但是《FF》这个系列肯定还会有些情报，比如之前透露过可能会重制一部PS2时代之前的《FF》，至于是哪一款现在还只能猜，《FF7》的重制版可能也不会有太多消息，不过由于SE旗下有水晶动力工作室，所以他们的动向还很值得关注，比如《古墓丽影之影》，还有最近公布以《复仇者联盟》为题材的企划“THE AVENGERS PROJECT”。至于Capcom，虽然目前还没有什么动静，不过回顾去年他们突然公开了《生化危机7》并且不到一年就火速发售了，保密工作可谓滴水不漏，所以今年也完全有理由相信他们会藏着什么“秘密武器”在E3上公布，之前《生化危机2》的重制版也该有消息了吧。Altus和香草社联手的《十三机兵防卫圈》也确定会有新消息公布，虽然按照香草社的开发速度实际玩到这款作品可能还遥遥无期……Konami目前还能拿出手的品牌就只有《PES》和《潜龙谍影 生存》，特别后者是“《潜龙谍影》系列”在小岛秀夫离开了之后的新作，所以这部作品也关乎到系列以后的走向，Konami会否在这次E3上给我们带来惊喜呢？





©Konami Digital Entertainment

出展游戏推测名单

游戏名称	所属厂商	对应平台
FIFA 18	EA	PS4、XOne、NS
星球大战 战场前线Ⅱ	EA	PS4、XOne
NBA Live 18	EA	PS4、XOne
极品飞车（新作）	EA	PS4、XOne
麦登 NFL 18	EA	PS4、XOne
除暴战警3	Microsoft	XOne
盗贼之海	Microsoft	XOne
腐烂国度2	Microsoft	XOne
极限竞速（新作）	Microsoft	XOne
茶杯头大冒险	STUDIO MDHR	XOne
毁灭战士（VR）	Bethesda	PS4
辐射4（VR）	Bethesda	PS4
雷曼 传奇 最终版	Ubisoft	NS
极限巅峰	Ubisoft	NS
飙酷车神（新作）	Ubisoft	PS4、XOne
孤岛惊魂5	Ubisoft	PS4、XOne
刺客信条（新作）	Ubisoft	PS4、XOne

游戏名称	所属厂商	对应平台
命运2	Activision	PS4、XOne
COD 二战	Activision	PS4、XOne
往日不在	SIE	PS4
底特律 化身为人	SIE	PS4
战神（新作）	SIE	PS4
GT赛车 竞赛	SIE	PS4
钠克大冒险2	SIE	PS4
最后生还者2	SIE	PS4
神秘海域 失落的遗产	SIE	PS4
克苏鲁的呼唤	Cyanide	PS4、XOne
吸血鬼	DontNod	PS4、XOne
中土世界 战争之影	WB Games	PS4、XOne
超级马里奥 奥德赛	Nintendo	NS
油彩军团2	Nintendo	NS
暗黑血统Ⅲ	Nordic Games	PS4、XOne
最终幻想Ⅶ重制版	Square Enix	PS4
王国之心Ⅲ	Square Enix	PS4、XOne

游戏名称	所属厂商	对应平台
NBA 2K18	2K Games	PS4、XOne、NS
超越善恶2	Ubisoft	PS4、XOne
马里奥×疯兔 王国之战	Ubisoft	PS4、XOne
光环（新作）	Microsoft	XOne
龙之世纪（新作）	EA	未定
邪恶深处（新作）	Bethesda	未定
上古卷轴（新作）	Bethesda	未定
死亡搁浅	Kojima Productions	PS4
潜龙谍影 生存	Konami	PS4、XOne
血狱法典	BNEI	未定
蝙蝠侠（新作）	WB Games	未定
PS全明星大乱斗（新作）	SIE	PS4
赛博朋克2077	CD Projekt	未定
荒野大救赎2	Rockstar	PS4、XOne
无主之地（新作）	2K Games	未定

为Android主机正名？NVIDIA SHIELD TV体验




THE STREAMER FOR GAMERS

NVIDIA SHIELD

过去一年，4K和HDR在极短的时间内被玩家们所熟知，不仅索尼将其作为PS4 Pro的两大核心卖点，Xbox One S也紧随其后迅速跟上，两大标准似乎已经成为了未来游戏主机的“标配”。在今年的CES（国际消费类电子产品展览会）上，NVIDIA发布了旗下最新款的Android主机——The New SHIELD，同样跟进了4K+HDR。

虽然平常提起所谓的“Android游戏主机”，包括笔者在内的很多玩家其实都有所疑虑，并不相信此类产品具备挑战传统家用主机的实力，诸多失败的案例似乎也都印证了这一点。不过编辑部在近期拿到了一台美版SHIELD TV，经过体验之后，其在游戏方面的表现却令我大为改观，因此本期便和大家来简单地聊一聊。

文 哪尼　美编 Juxi

主机开箱





SHIELD Pro 500GB
售价：299.99美元





SHIELD 16GB
售价：199.99美元



新款的SHIELD TV依然分为两个版本——SHIELD和SHIELD Pro。主要差异在于前者搭载16GB闪存，后者则搭载500GB的混合硬盘，主机尺寸也更大一些，不过两者在性能方面是一致的。

本次我们拿到的是16GB的标准版，新款取消了SD卡卡槽，不过依然可以通过USB接口外接储存设备。

内容物方面非常简单，除了主机本体外，标配了专用的手柄、遥控器以及电源适配器。

SHIELD TV 本体

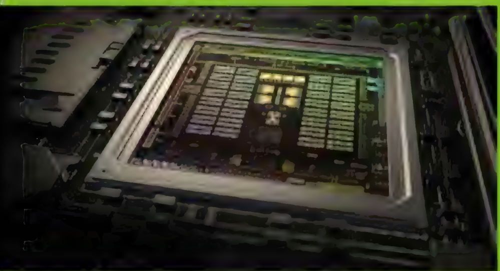
基本参数

芯片	NVIDIA Tegra X1芯片组（8核CPU+256个流处理器GPU+3GB运存）
系统	Android 7.0（基于Android TV）及Google Cast
无线	802.11ac 2.4 GHz/5 GHz（2x2 MIMO），蓝牙4.1
接口	千兆有线接口、HDMI2.0b（支持HDCP2.2）、USB3.0
显示	最高4K分辨率（3840×2160）、HDR



相比前一代产品，主机本体依旧延续了多面切割的造型，不过整体尺寸大幅缩减，显得更为小巧精致。表面材质依然是磨砂 + 亮面的搭配，这种设计语言在 PS4 和 Xbox One 上都曾出现过，虽然美观，但亮面部分还是非常容易留下划痕。

芯片方面采用 NVIDIA 自己研发的 Tegra X1，和上一代产品保持一致。虽然这款大名鼎鼎的芯片在 2015 年时就已面世，不过得益于 8 核 CPU 以及 256 个流处理器的 Maxwell 构架 GPU，使其时至今日在性能方面的表现仍旧非常出众，即便相比同类的最新产品也毫不逊色，甚至 GPU 方面还是保持着较大的优势。因此 SHIELD TV 仍是目前消费市场上性能最强的 Android 主机之一。



Tegra X1 虽然性能不俗，但我们却很少在移动平台上见到它的身影，其中最主要的原因就是高性能所带来的高功耗（10W）和高发热。举一个近期大家比熟悉的例子，任天堂的新主机 Nintendo Switch 所搭载的正是定制版的 Tegra X1，虽然具体有哪些差异目前我们无从得知，但从“掌机模式”也依然需要依靠风扇进行散热这一点来看，就足以得知这款芯片并不容易驾驭。

专用手柄





新款 SHIELD TV 的手柄经过重新设计，与上一代有明显区别。其实第一次看到新手柄时我有些错愕，为了保证握持手感，大部分手柄均采用平滑的弧面设计，这样能够尽可能贴合玩家的手掌。然而 SHIELD TV 的新手柄偏偏反其道而行，表面采用了类似钻石切割的设计，棱角分明，看上去实在和“手感”二字不搭边，不过实际体验后却发现并非如此。

由于表面采用了哑光材质，搭配高亮的切割线，在视觉上造成了一种棱角分明的错觉，不过上手后就会发现，其实整体过度还是趋于平滑，并不会有尖锐硌手的不适感。并且由于大小适中，配合磨砂的质感，握持感相当舒服。这种有别于传统手柄的“视觉欺骗”设计，不仅让新手柄极具辨识度，也彰显着浓厚的未来科技感。

按键手感与 Xbox One 手柄比较接近，包括摇杆帽的设计、以及 LB/RB、LT/RT 的反馈等，不过摇杆与方向键的位置则类似于 PS4 手柄。续航方面表现出色，经过一周较为重度的使用后依然不必充电，官方宣称续航时间高达 60 小时。



游戏体验 GeForce NOW

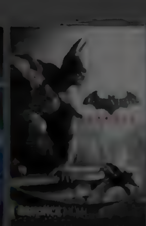


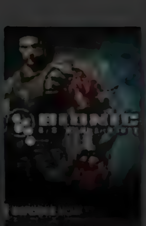
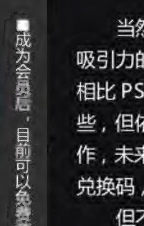
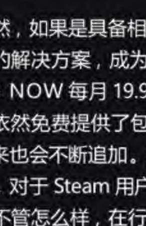
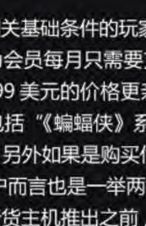
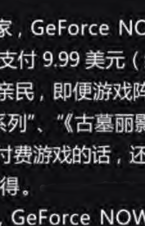
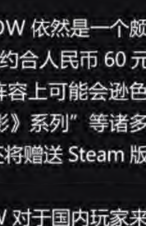
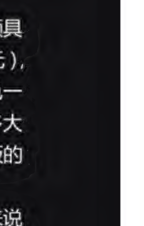
GeForce NOW 是 SHIELD TV 主打的游戏功能之一，简单来说就是“云端串流”——游戏在服务器端运行，并通过网络将画面实时串流到本地设备上。其实概念上并不新奇，此前包括 OUYA 在内的不少 Android 主机便是主打这一功能，索尼也有自家的云游戏服务 PS NOW，允许玩家在 PS4、PSV 甚至于 PC 上体验到 PlayStation 平台的游戏。

云端串流的卖点在于不必考虑本地机器的性能，也无需等待下载，即可完美体验到各种大作，如今 SHIELD TV 还支持 4K+HDR 的串流。不过听上去很美好，但现实却是残酷的，因为这一切都需要稳定的网络环境作为支撑。虽然要求并不算高，但由于 NVIDIA 并未在国内架设串流服务器，因此在国内使用时，无论是传输效果还是输入延迟均不理想，完全无法正常使用。







■成为会员后，目前可以免费游玩55款游戏

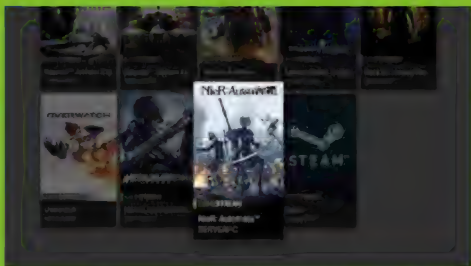
当然，如果是具备相关基础条件的玩家，GeForce NOW 依然是一个颇具吸引力的解决方案，成为会员每月只需要支付 9.99 美元（约合人民币 60 元），相比 PS NOW 每月 19.99 美元的价格更亲民，即便游戏阵容上可能会逊色一些，但依然免费提供了包括“《蝙蝠侠》系列”、“《古墓丽影》系列”等诸多大作，未来也会不断追加。另外如果是购买付费游戏的话，还将赠送 Steam 版的兑换码，对于 Steam 用户而言也是一举两得。

但不管怎么样，在行货主机推出之前，GeForce NOW 对于国内玩家来说连鸡肋都称不上，而即便未来真的能够顺利引进，不可避免地还将会遇到游戏审查、以及“云游戏”概念的接受程度等各种各样的问题，这也是 NVIDIA 与国内引进方不得不深思熟虑的问题。

GameStream

除了云端串流外，SHIELD TV 还提供了本地串流服务，也就是 GameStream。本地串流是我非常关注的一项功能，此前索尼在 PSV（TV）上推出 PS4 游戏串流功能时，我便抱有很大的期待，然而实际体验并不尽如人意，即便后续做了较大的改进，但各种小问题频发的情况依旧存在，很快就让人失去了兴趣。

因此实际上开始时我并不对 GameStream 抱多大的希望，然而最终的体验却远超我想象。在千兆的内网环境中，即便采用无线连接的方式，1080p+60 帧的串流体验几乎可以用完美来形容，没有丝毫卡顿和模糊感，输入延迟也可以忽略不计，我甚至是通过 GameStream 串流的形式打了《尼尔 自动人形》两周目。当然，对于音乐和格斗游戏还是要谨慎一点。



当然，想要得到良好的串流体验还是有一定前提条件：千兆路由器和装有 NVIDIA 显卡的 PC 都是比不可少的。玩家需要在 PC 端装好显卡驱动以及 NVIDIA GeForce Experience 软件，并在软件的“设置”→“SHIELD”中打开“GAMESTREAM”，软件会自动扫描已经安装且受 NVIDIA 官方支持的作品，当然我们也可以自行指定路径添加其他游戏。之后只要在 PC 的软件端以及 SHIELD TV 的游戏应用中登录相同的账号，PC 上的游戏便会在 GameStream 中出现了。

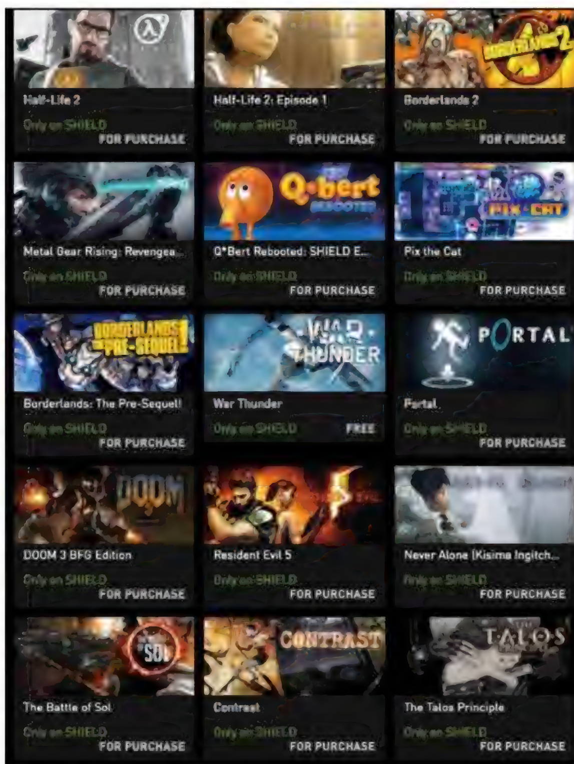
值得一提的是，对于官方支持的游戏，NVIDIA 会根据你当前的 PC 配置或是官方方案做优化，只不过很多时候有点“自作主张”，以《尼尔 自动人形》为例，自动优化会让游戏在 720p 30 帧的状态下运行，简直就是“负优化”。因此我建议在 SHIELD TV 的设置中关闭自动优化，并强制把串流分辨率调整为 1080p 60 帧，这样才能得到最好的体验。

另外，SHIELD TV 还能够完美支持 Steam 平台的串流，只要 PC 端安装有 Steam 平台并且开启串服务器的功能后，在 GameStream 中选择 Steam 图标即可。进行串流时会默认启动 Steam 的“大屏幕界面”，方便玩家使用手柄进行操作。Steam 串流的体验同样出色，不仅可以游玩 Steam 库中的所有游戏，也能够自动匹配 SHIELD 手柄。

Android 游戏

SHIELD TV 搭载了最新的 Android7.0 系统，因此理论上能够运行绝大部分 Android 平台的游戏。不过能安装是一回事，能否用手柄操作又是另外一回事了，毕竟系统本身并没有提供便利的按键映射功能。

SHIELD TV 本身倒也有一些不错的独占作品，比如《潜龙谍影 崛起 复仇》、“《无主之地》系列”等等，这些都是由 NVIDIA 负责移植和适配，只不过大多也都是冷饭作品，体验上和主机版依然有所差距。至于通用的 Android 游戏方面，像《狂野飙车》、《聚爆》、《我的世界》等作品都能完美适配手柄操作，不过总体数量还是偏少，基本上只能服务于轻度玩家。



▲部分 SHIELD TV 独占的 Android 游戏

模拟器体验

Android 平台上有非常多的主机模拟器，对于喜欢怀旧的玩家来说是不错的选择，并且某种程度上也能够丰富游戏阵容。SHIELD TV 出众的性能保证了大多数模拟器都能够很好的运行，FC、GBA 等自然不在话下，DC、N64、PSP 等也都能保证良好的体验，基本上可以在进行画面优化后保证全速运行，就算玩音乐游戏也不会有延迟问题，这点倒是令我颇为惊叹。当然，像是 PS2、Wii 这样年代比较接近的家用机平台，虽然也有相应的模拟器，但目前还有很大的优化空间。

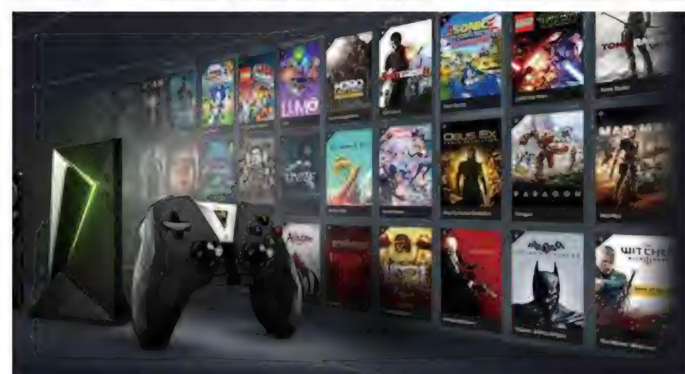


Android主机：机遇还是伪命题？

1 SHIELD很好，但不够

在玩过诸多Android主机、标榜游戏功能的Android机顶盒甚至是开始把游戏作为卖点的新Apple TV后，NVIDIA SHIELD TV给我的感觉是——虽然远称不上完美，但却是目前各方面体验最好、并且真正具备实用性与可玩性的Android游戏主机。只不过在国内行货推出之前，我仍然不会建议大家为了游戏功能去购买。

美版主机在首次启动时需要连接Google服务才能激活，后续包括Google Play等线上服务，对国内玩家而言都需要有“特殊”的网络环境才行，这点并不方便。而即便你有能力克服这些障碍，其主打的云端游戏串流服务仍然处于完全残废的状态，是一道迈不过去的门槛。



其实早在2005年第一代SHIELD TV面世后，便已经传出将会引进国内的消息，且在社交媒体上得到了NVIDIA高管的确认，然而此后便再无下文。不过根据我们的了解，国行版SHIELD TV的项目并未终止，而是仍然处于测试和准备阶段。

2 不可或缺的“核心技术”

家用机市场在很长一段时间以来主要被索尼、微软和任天堂三家公司瓜分，想要作为挑战者来分一杯羹绝非易事——软硬件研发能力、丰富且具有持续性的游戏阵容等，这些关键因素缺一不可。Android系统的出现很大程度上解决了软件系统的问题，并且随着硬件研发门槛的不断降低，这让很多企图进军游戏主机市场的公司或团队看到了希望。

解决了软硬件的研发，剩下的便是“游戏阵容”。目前主流的解决方案分为两个大方向——云游戏与移植独占，前者的概念超前短时间内难以普及，并且需要厂商有高成本的投入和过硬的技术力；而后者走的是传统游戏主机的老路，毕竟Andorid作为一个主要服务于移动设备的系统，大部分游戏都不会针对手柄操作和大荧幕做优化，整体质量和阵容也难以吸引核心玩家群，为了能够脱颖而出提升品牌竞争力，“移植独占”无疑是最简单直接的解决方案。

去年在国内搞出不小动静的“斧子”在这方面做了很大的努力，不仅拉来了《真·三国无双7猛将传》等传统大作，在早期公布的签约名单中，也不乏《黑道圣徒》、《苍翼默示录》等主机玩家熟悉的游戏，当然由于一些原因，其中很多作品最后并没能顺利推出。不过抛开各种争议不谈，单纯以一台游戏主机来看，斧子的方针还是非常值得肯定的。而没能成功的原因，其实最主要在于缺乏“核心技术”。举个最简单的例子，虽然“斧子”采用的也是NVIDIA的芯片方案，不过却是低一档的Tegra K1。由于无法提供更有价值的核心利益交换，供应方肯定不会愿意提供最好的产品。

而NVIDIA则不同，其本身具备芯片研发能力，那么便可以确保自己主机的性能永远维持在一个较高的水准。而其深耕显卡市场多年，在游戏领域的造诣自然不俗，除了可以在游戏串流等方面提供更好的体验，甚至能够帮助厂商将其他平台的游戏移植到自己的产品上，而不必完全看对方的脸色。因此当大家的起跑线一致时，在软硬件方面都拥有核心技术的NVIDIA，显然比其他人更能做好一款游戏主机。

3 NVIDIA的野心

作为一家全球领先的显卡及芯片研发商，NVIDIA所期望的早已不再只是单纯的“销售芯片”。虽然其此前也曾为多台游戏主机提供过芯片，不过此次则是为任天堂的Nintendo Switch深度定制了一整套的解决方案。事实上Nintendo Switch采用的正是特别定制的Tegra X1，也就是目前NVIDIA旗下性能最强的移动芯片。而NVIDIA在这次的合作中，显然不仅仅只是扮演“芯片提供商”的角色，而是更进一步地要求任天堂能够为他们提供优秀的游戏作品。其实在去年就已经传出任天堂会把几款自家的招牌作品移植给SHIELD TV，而从目前《塞尔达传说 黄昏公主》等作品在国内过审的消息来看，也从侧面印证了这一点。

为其他平台提供游戏，这在过去完全不是任天堂的行事风格，不过随着市场的变化，在移动游戏领域尝到甜头之后，任天堂逐渐明白了通过多平台来增强品牌认知度的重要性。更何况Nintendo Switch和NVIDIA SHIELD的芯片构架相近（甚至两者的缩写都是NS），之后也可以很容易地再将这些作品带回自家平台上。对任天堂来说其实并没有什么损失，而NVIDIA则赢得了高质量且分量十足的独占游戏，对两方来说都是共赢的局面。

结语

想要用Android主机替代传统的家用机，在短时间内依然难以实现，不过我觉得与其强调“替代”，倒不如寻求“差异化”的定位。由于采用的是开放系统，因此Android主机能够简单适配各种第三方的视频服务应用，这对于大多数有“机顶盒”需求的玩家来说非常实用，体验上也比家用主机要好很多。当其以这样一个基础功能占据客厅后，再通过云端/本地的串流，以及部分专属作品提供一定程度的游戏体验，那么对于有游戏需求但不是非常核心的玩家、或是PC/Steam平台的用户而言，这绝对是一个值得推荐的选择。



6月我们再来一盘「昆特牌」！上次测试不过瘾？



《巫师之昆特牌》核聚变展会访谈实录

2017年5月20日，已经享誉世界的游戏开发商CD PROJEKT RED（下文简称CDPR）来临北京，在核聚变展会上带来了最新版本的《巫师之昆特牌》的全球首秀，并且宣布了几个重要消息，包括《巫师之昆特牌》国服将与国际服实现数据互通，继上一次小规模的"青草试炼"之后，规模更大的"山岳试炼"也会在今年6月6日开启。同时也确定了《巫师之昆特牌》将会出席今年7月27日~30日举行的ChinaJoy。除了在展台上让观众们试玩最新版的《昆特牌》之外，几位来自CDPR的制作人和本作国内代理商盖娅互娱的总裁安安还在现场接受了媒体的采访，下面就让我们来看看他们还有什么关于《昆特牌》的新消息吧。

CDPR媒体采访实录



Tony|Pawel Panasiuk|Michal Dobrowolski|安安|Jakub Kowalski

采访对象：从左到右依次为CDPR中国区总经理 Tony，CDPR市场活动及电子竞技项目经理 Pawel Panasiuk，CDPR《巫师之昆特牌》高级游戏设计师 Michal Dobrowolski，盖娅互娱副总裁 安安，CDPR《巫师之昆特牌》产品总监 Jakub Kowalski

文 光明の信仰 编 稀饭 美编 雷普利

Q.第一届《巫师之昆特牌》官方挑战赛刚刚结束，考虑到游戏本身已经能够举行赛事了，是不是意味着离正式上线已经很近了？

Jakub Kowalski：对于正式上线，现阶段我们的回答仍然是“当我们准备好的时候”，但请广大媒体和玩家相信我，这个准备的阶段不会太久了。

Q.CDPR以后组织全球性质的大型《巫师之昆特牌》比赛时，是会采用杯赛制还是联赛制？

Michal Dobrowolski（下文以M简称）：第一届官方挑战赛的过程和结果让我们的团队深受鼓舞，我们从玩家们的参赛热情中获得了巨大的信心，在游戏正式上线后，我们将对官方赛事做出一系列的调整，朝着更高的定位努力，而采用何种赛制进行赛事，这取决于社区的反馈与玩家们的选择！

Q.众所周知，《炉石传说》中有一个“乱斗模式”，它为玩家提供了一个具有更疯狂玩法的趣味模式，那么请问《巫师之昆特牌》中是否会加入类似的模式以加强游戏的趣味性和可玩性？

M：如果这是玩家们的意愿，那么为什么不呢？之前有讲过，《巫师之昆特牌》制作组非常重视玩家们的反馈和选择，对于这件事官方也收到过类似的反馈，而且已经有了一定的计划。我们在这里提醒大家，请别忘了，现在游戏还没有正式上线，在那之前任何事情都是可能发生的。

Q.本作有没有考虑加入团队模式，比如2V2这种？

M：作为游戏制作组来说，在多人模式中的尝试和探索是多元化的，未来游戏上线时的版本也不会是游戏的最终形态，很多有趣的内容会在未来陆续呈现给玩家。不过对于这个问题，回答是也许会的，但现阶段暂时没有这个计划。

Q.关于本作的单机模式，之前有情报透露是玩家将在流程里单独使用一个卡组，那么是否会有单机模式专属，不会出现在对战模式中的卡牌？

M：单人模式的卡组只能在单人模式中使用，和PVP模式是分开的，但当你购买单人模式后，所获得的卡牌是可以在PVP模式中使用的。而不能在PVP模式中使用的则是那些单人模式限定的卡牌。

Q.虽然问得有点早，但还是想了解一下《昆特牌》在日后会用什么样的方式去推出新的卡牌？会是单独的卡牌扩展包，还是包含剧情模式的DLC？

M：玩家可以通过游戏的内购通道购买卡牌桶，大部分的卡牌都可以在开启卡牌桶之后获得，而单人剧情模式只需购买就能够获得对应卡组，此外，《昆特牌》上线后，我们将会推出“竞技赛季”的概念，每个赛季会推出20张左右的新卡牌，这三种方式将是玩家获得新卡牌的主要方式。

Q.在《昆特牌》正式上线之后，游戏内容和目前（指接受采访时的5月20日）的封闭测试版会有哪些差别？

M：目前准备在6月6日上线的国服测试游戏版本是全球最新的版本，这个版本比包括PS4平台和XOne平台在内的任何版本都要新，比起以往的版本，此版本有非常大的改动，我们加强了一些势力的卡牌，还加强了天气效果的影响，但目前还需要收集社区玩家的意见以决定这些改动会不会持续到正式上线。另外就是我们仍然在考虑是否还会加入新的游戏模式，我们觉得等到游戏正式上线的时候大家就会找到这个问题的答案了。

Q.目前大部分《昆特牌》的卡牌还是采用来自于“《巫师》系列”故事里的角色创造，是否有考虑专门为《昆特牌》创造全新的阵营和角色？

M：当然会有的，当前的版本中就存在《巫师3 狂猎》剧本制作组原创出来的人物角色。至于创造全新阵营，现在则暂时没有此计划。



▲在现场活动中正在和玩家互动的《巫师之昆特牌》高级游戏设计师Michal Dobrowolski，他有着一把很有维京人味道的大胡子，据说他也有着这个北欧民族的血统。

Q.CD PROJEKT RED在之前推出《巫师3 血与酒》画集在国内惨遭和谐，这件事使得游戏原作小说的作者非常不开心，那么请问《巫师之昆特牌》是否也会推出类似的官方画集，如果推出的话是否依然会面临和谐的命运呢？

Pawel Panasiuk：虽然说现阶段我们没有推出类似画集、艺术设定集的计划，但如果有那么一天的话，应该不会再出现“被和谐”的事件了，因为《巫师之昆特牌》的定位为12周岁及以上，对于这个定位是不会出现“不和谐”的东西的。当然了，我们承诺过，将会严格遵守国家有关法律法规，这是不会改变的。

●附：

大家关心的一个问题

Q：《巫师4》将在何时推出？主角究竟是谁？

A：《巫师4》我们还没开始做……（记者此时终于明白了在上次采访时问到“《巫师4》的主角会不会是Ciri”的问题的答案“We will seeeeeee……”的含义了。）

▼正在展会现场试玩最新版《巫师之昆特牌》的玩家们。





►别想什么《巫师4》了，先来打一盘牌吧！（这个“牌王”杰洛特半身像到场媒体都拿了一个，大家说不定很快就会在我们的直播间里看到了）



混沌特工		Deep Silver	
Agents of Mayhem		动作射击	美版
2017年8月15日	本地1人	无对应周边	
售价为59.99美元			

PS4 XOne

文 稀饭 美编 雷普利

正如很多人不知道《尼尔》其实算是《龙背上的骑兵》的续作，如果稀饭我告诉你《混沌特工》是《黑道圣徒 冲出地狱》的续作——好吧，似乎大家也不会太惊讶，毕竟这部作品身上有着太多太多来自《黑道圣徒》的影子，别的不提，光是混沌特工指挥部里那个大大的第三街圣徒帮百合花饰纹章就已经出卖了这个组织的背景。

不过《混沌特工》既然没有被叫做《黑道圣徒 5》，那自然在游戏核心上还是有一些差异的，最典型的特征就是游戏本身更偏向于纯粹的射击，而不是之前的沙箱探索夹带各种少儿不宜的远程/近战武器。但要说最特别的地方，还是在于《混沌特工》的故事发生地点，那就是——

来啊，在首尔互相伤害啊！

●上帝：我可能创造了假的地球！

等等等等！怎么和《黑道圣徒 冲出地狱》相关的《混沌特工》故事发生地点就跑去首尔了？

事实上，这个故事的时间线接在了《冲出地狱》的其中一个结局里，在地狱中奋战/战翻天/严重破坏地区法规/涉嫌杀害撒旦（选哪个词要视你是魔鬼还是圣徒帮成员而定）了一番的约翰尼·盖特（Johnny Gat）和凯恩斯·肯辛顿（Kinzie Kensington）成功挫败了地狱入侵天堂的行动，因此得到了上帝的帮助，重新创造出了那个一度在外星人入侵时被整个炸掉的地球。

而在结局当中，随着地球重生，似乎所有人的时间线和身分都发生了变化。原本属于犯罪分子一方的约翰尼和凯恩斯却变成了警探，在结局动画结束之前，他们正打算审问名叫“布林斯顿”（Brimstone）的传奇女子，她原本一直没有被警方抓住，但却突然故意被逮捕。而此时作为警探的约翰尼还需要通过她来找到自己的朋友——然而结局中并没有提到这些朋友到底是谁，不过按照旁白的表述看来，应该就是圣徒帮的其他成员。



▲《混沌特工》中的首尔，是一个充满了未来风格的城市。

所以在这个时间线当中，曾经玩家在“《黑道圣徒》系列”里熟悉的东西都有了很大的变化，而这个系列的故事线和《混沌特工》之间的故事联系似乎也到此为止了——起码表面上看来是这样。

在《混沌特工》的故事当中，世界上有两个组织陷入了对立，其中一个就是“混沌”（M.A.Y.H.E.M.），另外一个则是“军团”（L.E.G.I.O.N.），他们对立的原因可以从构成双方名字的单词里看出来，其中“混沌”是“跨国搜捕邪恶首脑特工组织”（Multinational AgencY Hunting Evil Masterminds），“军团”则是“邪恶绅士毁灭国家同盟”（the League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations），别的不说，光这一脉相承的生搬硬凑组织名的方法就足够他们相爱相杀了。

更夸张的是，《混沌特工》的世界观似乎和毁灭前的地球有了巨大差别，在游戏当中，科技的发展已经能够让人类的生活方式发生一定的变化，作为高速发展城市代表的首尔，已经成为了一个未来之都。

在这种背景之下，敌我双方的高科技士兵以及各种高科技武器的出现也就显得并不突兀了，作为"混沌"组织的特工，玩家所扮演的角色们，就是利用各种高科技手段的好手和作战专家。

但在我们把话题推进到这些混沌特工之前，有个关键的事情还没讲：这一切和布林斯顿有什么关系？

嘛，之前忙着介绍背景没来得及提，混沌组织的老大——也就是扮演特工的玩家们的上司，就是名为普西芬妮·布林斯顿（Persephone Brimstone）的神秘女子。考虑到她在《冲出地狱》里还是被约翰尼审讯的对象，现在却成了挂着圣徒帮标志的特工组织领袖，而且混沌的投资方竟然还是在"《黑道圣徒》系列"故事里曾经和圣徒帮对立后来被吸收的乌托尔（Ultor）集团，这背后到底有什么 PY 交易还真是不好说。

当然了，这一点起码在故事初期和玩家无关，因为你们需要做的和大部分射击游戏里一样，就是突突突突突突突突…………



▲混沌组织的总部"方舟"（The Ark），地面上有非常明显的百合花饰标志。



◀"混沌"和"军团"两大势力在首尔展开了对抗，左方的是混沌的领袖普西芬尼·布林斯顿，右边的则是军团的领袖巴比伦博士（Doctor Babylon）。



●Volition：游戏开发的事情，能叫抄么！

等等等等！不是说要介绍特工吗？怎么就变成声讨抄袭了？

嘛，那当然是因为实际上《混沌特工》并不是抄了哪款游戏，它是一个纯粹的原创作品，但是在它身上，可以看到很多近年流行游戏的影子，这一点也反映在特工的设定上。

在许多对于《混沌特工》的报导当中，他们都提到这款作品受到了很多 80 年代美国动画作品的启发，例如《特种部队》（G.I. Joe）、《宇宙的巨人希曼》（He-Man）和《天龙特攻队》（The A-Team），这是正确的，但是让他们决定放弃以往《黑道圣徒》以玩家原创角色为核心的特点，打造一个有着不少个性强烈的角色的作品的原因，是为了顺应时代的趋势。



因此在这款游戏的特工们身上，我们可以看到一些来自于《守望先锋》、《英雄联盟》和《刀塔 2》里的印象，例如在游戏公布的初期 CG 预告里，出现的主要角色三人组就很有这方面的特点。



队伍里首先出现的是“幸运”（Fortune），偏向于敏捷移动，使用一对激光枪，而且能够配合一台无人机“荣耀”（Glory）一起战斗。拿双枪的封面女郎让人想起哪个角色，相信已经不用稀饭我多提了，各位“吸”过屁股的玩家们应该都很清楚。

然后是“硬饼”（Hardtack），一位使用霰弹枪，擅长用鱼枪把敌人勾到身旁的壮汉，这种特征的角色可谓是MOBA里的常规套路，例如《守望先锋》里的路霸和《刀塔2》里的“屠夫”帕吉。

最后还有“好莱坞”（Hollywood），使用突击步枪而且能够发射炸弹，套路其实和《守望先锋》里的士兵76差不多，适合习惯了动作射击游戏风格的玩家。

除了这三个一开始就公布的角色，《混沌特工》里还有另外九位角色，组成了12人的特工阵容。



▲十二位个性十足的特工的设定原画。

玩家能够从他们当中自由组合出 3 人小队阵容，不过玩家并不能同时操作他们，而是每次只能操纵一个，但是可以随时原地换人。

在此之上，不同的特工之间还可以进行能力配合，例如幸运可以让荣耀在特定地点发动大范围的电击，麻痹敌人，然后立刻换上好莱坞对被控制的敌人发射炸弹，瞬间消灭他们。





▲在《混沌特工》里，当玩家处于召唤的车辆会到达的地点时，车到了角色不会有普通的上车动作，而是跃起后摆个自认为最帅的动作，然后直接被传送到车子的驾驶座上，接着玩家就可以立刻开始发车了！



但是尽管角色听着都是从多人竞技游戏里跑出来的，但是《混沌特工》却是一个单人游戏，所以它虽然在角色设定上很有 MOBA 类游戏的影子，而从游戏层面上来说，除了没有完全抛开《黑道圣徒》系列”的影子，在游戏里显得色彩亮丽鲜艳的首尔还让人想起了另外一个场景：《日暮城狂欢》里的日暮城！



事实上这款作品在给予角色的灵活移动手段上也有向着《日暮城狂欢》靠拢的迹象，虽然还没有到脚能在电线和栏杆上滑动，靠雨棚就能高跳的地步，但游戏当中每一个特工都可以进行三段跳，而且可以随时在地面或空中冲刺，部分角色——例如忍者打扮的山鲁佐德（Scheherazade）甚至还有额外的高速移动手段，可以用投掷武器的方式来闪现到目的地斩杀敌人。

除此之外，玩家也可以通过召唤车辆的方式在城市里高速移动，省去了抢车的功夫。

所以尽管在游戏的整体印象上，《混沌特工》并不那么像是“《黑道圣徒》系列”的作品，然而深究起来，其实骨子里这两个作品还是有着一脉相承之处。不信？看看上图中那酷炫的上车方式，你就懂了！



▲游戏设定图中的首尔，色彩非常艳丽。

●结语：今年E3你们还敢不提供试玩，算我输！

《混沌特工》的发售日已经定在了今年的 8 月 15 日，在 Steam 上甚至已经开始了预售，而目前除了三位主要特工，其他特工还没有得到他们专属的介绍视频。所以相信在接下来的这一段时间里，本作会进入到一个更为高调的发售前宣传期。而考虑到一年一度的游戏界盛事 E3 展已经开展在即，所以本作很有可能会在 E3 现场上提供试玩，各位对本作有兴趣的读者们，记得关注我们后续的 E3 特刊报导咯！

文 北山杉（实习编辑） 美编 NINA

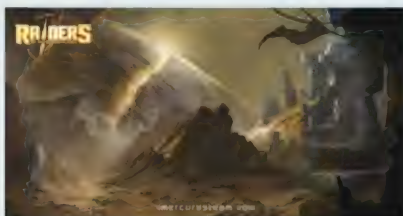
超越光年的战争史诗

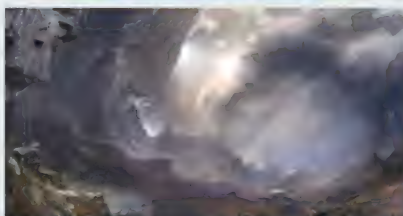
本作的制作与开发商 MercurySteam 将游戏描述为“史诗多人在线非对称冒险”游戏。玩家将在远离地球 25 光年外的一颗名为破碎星球（Broken Planet）的行星上与对手作战，玩家在使用枪械射击的同时还可以根据情况使用近战格斗来击败对手。虽然官方描述中的“非对称冒险”具体详情尚未公开，但本作在阵营的选择和队伍组合上，具有很高的自由度。



世界观

在遥远的未来，于土星卫星上的一个惊人发现将人类指引到距地球 25 光年外的破碎星球。在那里，他们发现了一种神奇的物质——Aleph。Aleph 里存在着一股巨大的能量，据星球上的土著人说，谁掌握了这股力量，谁就能够征服整个宇宙。在巨大的诱惑面前，人类内部产生了分歧，并最终分裂成了几个派系，为了夺取 Alreph 而开始相互厮杀。同时，在惨遭人类奴役的破碎星球土著人中间出现了一位英雄人物——哈里克，他利用人类内部之间产生的矛盾，招募了一批由流氓、不法分子、佣兵组成的队伍，以此来为这个星球的自由抗争。然而，正当他开始与人类交战时，来自宇宙的另一股邪恶力量也来到了这个星球，大战一触即发。

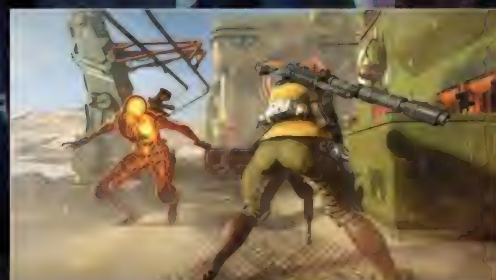






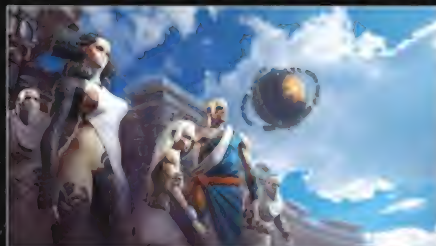
史无前例的大混战





土著文明 Locals

破星的土著文明拥有漫长的历史与灿烂的文化，在很久以前，他们的科技与知识便达到了顶峰。随后，他们发现了一种名叫 Aleph 的强大物质，这种物质强大到甚至足以让他们获得更高等级的生命形态并且借此掌控整个宇宙。为了更多地得到这股强大的力量，土著人开始压榨星球的核心，最终导致了整个星球的崩坏，同时也摧毁了他们曾经生活的家园。意识到这个错误之后土著人驱逐了那些过度使用这份力量的人，将 Aleph 的力量用于治愈和保护他们的身体，并且放弃了科技与各种形式的战争，从此过上了一个和平、幸福的生活。直到入侵者到来前……



幽冥军团 Hades Division

幽冥军团是由克劳泽将军领导的私人部队。克劳泽虽然通常被吹捧为一名战争英雄，但他自认为自己是一个天生的领导者，喜欢命令他人为自己做事。他将退伍军人和一些优秀的特种兵战士聚集起来 组成了一支终极部队。在这支部队里，克劳泽将军利用他独特的人格魅力和富有激情的演说赢得了部下的信任和尊敬，但在其内心深处，他其实是一个冷漠，只相信数字，并且妄想使用武力取得终极力量的自大狂。他和他的幽灵军团或许才是这个世界上对和平与稳定最大的威胁。



破星突袭者	XOne / PS4 MercurySteam
Raiders of the Broken Planet	动作射击 / 美版
2017 年内 / 人数未定	对应周边未定
售价未定	

《恶魔城 暗影之王》的开发商 MercurySteam 宣布他们将于 2017 年推出一款全新的作品。和之前的作品不同，这款名叫《破星突袭者》的游戏将故事背景设定在了遥远的太空中。玩家将会在另一个陌生的世界里开始一场史诗级的多人冒险体验。



哈里克

职业：狙击兵

简介：在人类到达之前，哈里克多年来一直领导着他那爱好和平的氏族，平静地生活在破星上。人类到来后洗劫了他的村子，毁灭了这里每一个活着的人，然后将身为族长的哈里克扔在一旁等死。重伤的哈里克设法爬进了附近的一个破烂的寺庙，在那里，原本心如死灰的他却感受到了一股来自寺庙的神奇力量。那力量修复了他的身体并且唤醒了藏在他身体深处的潜能，让他能够为那些死在敌人屠刀下的亲人们报仇雪恨。

幻影战犬 Umbra Wardogs

幻影战犬是玛玛雷德将军领导的，由火星雇佣军和赏金猎人组成的松散联盟。玛玛雷德是一个冷酷的犯罪集团首脑，经手过几乎所有的毒品，并从中获取了巨大的利益。他曾宣称，人类尚未开发出自己百分之百的潜能，而只有借助外部物质的帮助才能让意识和心灵超越极限。Aleph 的出现让他看到了这种可能性，于是率领幻影战犬加入到了对 Aleph 的争夺当中。



第五委员会 Fifth Council

第五委员会是由来自土星及其众多卫星上的机械强化人组成。这些强化人是人类与科技完美结合的成果，他们大肆宣扬自己才是人类正确进化的方向，拥有一个无限光明的未来。来到破星后，他们开始借助心灵控制来取得 Aleph 的力量，并通过它来寻找那些拥有 Aleph 融合驱动器和能量武器技术的守护者和大祭司。



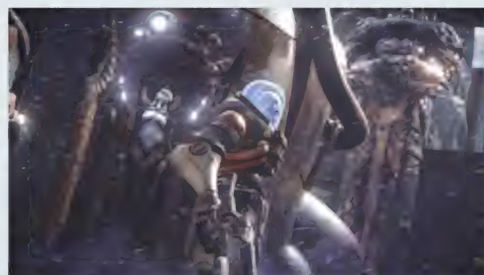
背负沉重命运的天选之子

目前本作只释出了一个可参战角色哈里克，但从故事模式的剧情描述里可看出这个角色在整个单人剧情模式的比重还是非常重要的。



战役模式

本作的开发商 MercurySteam 在接受采访时称《破星突袭者》是一个由故事驱动的游戏，因此本作的单人战役模式也是一大特色。玩家能够在单人模式中了解到整个游戏的世界观以及背后的那些感人的故事。战役模式将会分章节发售，其中第一章会随着游戏的本体一同发售，后续章节在游戏发售后将会陆续推出。





PS4	
真·三国无双 8	Koei Tecmo
真·三国无双 8	动作 日版
发售日未定 人数未定	对应周边未定
售价未定	

《真·三国无双8》在去年年底Koei Tecmo的特别节目上简短亮相之后便沉寂了数月。终于本作在这个月公开了不少全新的情报。除了新角色和新的战斗系统之外，当初公开后便引发玩家关注的开放世界系统，在本次情报中也终于得以一窥其真面目了。那么就让我们来看一看，这部距离前作4年之久的"《真·三国无双》系列"正统续作，将会给玩家们带来哪些革新的要素呢？

在开放世界下展现出全新姿态的"无双"！

开放世界

本作将三国时代的中国大陆以一整张完整的地图予以呈现在玩家的面前，是系列首次采用时下流行的"开放世界"系统。玩家可以操作众多在三国时代活跃的武将们，在中国大地上体验着一骑当千的爽快感。同时有着极高自由度的开放世界也为玩家们提供了更为丰富多彩的玩法。

游戏流程的开展方式

本作中，玩家操纵的武将将在从自己活跃的时代开始攻略游戏。在广阔的中国大地的各处会发生大量的任务和事件等待玩家去完成。其中既有完成后能够推动故事进展，使游戏中的历史前进到下一个时代的"主要任务"，也有着能够影响主要任务中各种要素的"任务"，还有来自于各色人等的"委托"等等。



▲完成主要任务，推动历史进展



▲操作武将与不同的角色交流获得情报

丰富多彩的战略战术

在大陆各地发生各种大大小小的战役中，玩家可以选择的战略战术不止一种，除了常规的正面进攻之外，还有迂回包抄和利用地形突袭等多种战法，可以说一百位玩家就有一百种玩法，每一位玩家从《真·三国无双8》中获得的都将会是独特的游戏体验。



▲居高临下对敌人发动突袭

革新的战斗系统将为本作带来史上最高的爽快感

战斗系统全面进化



本作的战斗系统继承了“无双”系列一贯便于上手的优良传统，同时追加了新的“状态连击系统”（ステ-トコンボシステム），在这一系统下，玩家操作的角色的攻击动作会根据周围敌人的状态发生不同的变化。玩家的连击包括了作为连击起始的“触发攻击”（トリガ-攻击）、根据敌人状态发生变化的连击“流水连击”（フロ-连击）和结束整套连击的“终结攻击”（フィニッシュ攻击），同时玩家还可以根据周围地形做出不同“应变动作”（インタラクティブアクション），包括“使用钩绳攀登城墙”、“通过弓箭引爆油壶来杀伤敌人”等等。丰富多彩的操作和行动方式让本作的战略性更上一层。

驰骋疆场的各路英杰们

已公布登场角色

活跃于系列历代的勇将

程普

（字：德谋）

心直口快的贤者

东汉末年三国时代的孙吴名将，是侍奉孙坚、孙策、孙权三代的老臣，为右北平土垠（今河北丰润东）人士，致力于为孙吴拓土开疆及安定领地，贡献良多，身为勇猛武者长年于前线奋战。程普在赤壁之战与周瑜分任左右都督协力击败了南下的曹操，之后在南郡之战中大破曹仁。程普在东吴诸将中年岁最长，被尊称为“程公”，担任参谋期间为政事提出了大量有益建议。

新武将

周仓

（字不详）

军神的护卫

在《三国志》中没有记载，是《三国演义》中的虚构人物。其形象为身材高大、黑面虬髯的关西大汉。原本是黄巾军旧部，在关羽千里寻兄之时请求跟随，自此作为部下对关羽忠心不二并立下诸多战功。关羽败走麦城身亡之后，周仓也追随旧主自刎而死。在《三国演义》及此后的各种民间传说中，周仓均以关羽护卫的形象出现。是《真·三国无双8》最先公布的全新角色之一，并已于今年3月31日发售的《无双全明星》中先行登场参战。（人设图为《无双全明星》中的人设）

关羽

（字：云长）

义薄云天的军神

蜀国五虎大将之首。为人重义气，武艺高强，是世间少见的英雄豪杰。与刘备、张飞桃园结义，共通建立了蜀国。有着美丽长须，人称“美髯公”，此名后成为其通称。与义兄有迥异的个人魅力，无论是敌人还是同伴都十分认同他。

赵云

（字：子龙）

被仁义之光引导的年轻之龙

忠义无双的年轻战士。在乱世之中为寻求一位可投身的主君而遍访各地，最后被刘备的个人魅力所吸引而投靠其下。之后屡立战功而成为蜀国五虎大将之一。虽然性格温和但在战场上却有着单骑闯入大军的斗志与勇气，曾被赞为“一身是胆”。

夏侯惇

（字：元让）

独眼的将星

武艺高强的独眼将领。是主君曹操的表兄弟，性格冷静沉着，作为一介武人，有着一流的武艺。为回应曹操的信赖，为支持其霸业，忘我地投身于战场之上。

广阔的游戏场景

为了表现中国大陆的广大，游戏中的开放世界地图中也包括了“雪原”、“丛林”、“沙漠”等种类丰富的地形。黄河、嵩山等知名地域也在游戏中得以再现。而洛阳这样的大都市以及虎牢关等战略要地更将是本作重点刻画的对象。同时游戏中的时间和天气也会随着游戏进行实时发生变化。



雪原



丛林



沙漠

《真·三国无双8》开发者访谈



（左）铃木亮浩（“《真·三国无双》系列”与“《无双OROCHI》系列”制作人）
（右）宫内淳（从系列初代开始就一直参与“《真·三国无双》系列”的开发，也是负责开发本作的导演）

《真·三国无双》与开放世界的融合

——去年年底正式发表的《真·三国无双8》（以下简称“8”）终于有新情报公开了。此次是“《真·三国无双》系列”首次采用开放世界系统，我想对此抱以期待的玩家也是相当的多。

铃木亮浩（以下简称铃木）：在去年年底的特别节目中公开情报之后，我们也听到了很多声音，玩家们都很关心“8”的开放世界具体会是怎样的。我们也想尽快让玩家了解本作的详情，因此也很高兴在此能够公开进一步情报。

——铃木先生之前曾说过“制作开放世界的话，新的《真·三国无双》作品可能会成为系列最有趣的一作”这样的话吧？

铃木：是的，“《真·三国无双》系列旧有的东西已经被挖掘的差不多了，因此从现在我们也必须有所创新，如果使用开放世界的话，不仅对于系列爱好者，即使是初次接触的新玩家也会更容易接受吧。

——迄今为止的作品都是“黄巾之乱”或是“虎牢关之战”的关卡制的形式，那么变成开放世界会是怎样的呢？

铃木：总体来说还是会和之前一样，延续《三国志》的历史进程来开展剧情，只不过不会再以关卡来划分游戏流程。玩家可以前往地图上各处地点，参加符合当前时代的各场战役。

宫内淳（以下简称宫内）：比如黄巾之乱的时代中，玩家前往教主张角的所在地就能参加和黄巾党的战斗。当然，玩家也可以前往南蛮之地，在那里可以听到关于张角的传闻。打倒张角之后，就会进入到反董卓联盟的时代，在地图上发生的事件和战役又会有所变化了。

——也就是说完成关键的战役后就能使历史得以进展？

铃木：没错，玩家需要考虑如何完成关键事件和战役来使历史进展，这也是本作的醍醐味。

——故事剧本是按武将个别来设定的吗？

铃木：是由武将个别来决定的，不过历史进程不会被改变，所以大体流程是相同的。不同的武将其活跃的时间点和时期都有不同，所以选择赵云开始游戏的话，就是从三国历史前期赵云活跃的时间点开始游戏，而选择王元姬的话，那么就得在三国历史后期才能出场了。

——能够产生接近于史实的游戏体验啊，那么游戏中可以自由切换操作武将吗？

宫内：是否能够在游戏中切换操作武将这点，我们目前还在研究。毕竟如果从赵云切换到王元姬的话，游戏的时代也会发生大幅度变化，必须得将这种变化详细给玩家解释清楚才行吧？不过如果是从赵云切换到关羽这样活跃在同时代的武将还是比较容易实现的，如果时代变化过大的话，就得配合着设计辅助功能或者说明才行，关于这点我们还在摸索该怎么设计。

——要制作出一个能够表现出中国大地的开放世界是相当辛苦的吧。

宫内：是啊，我们在试玩开发中的地图时，才发现要考虑的要素真的是很多很多。比如游泳渡过长江和黄河时，在最宽的地方需要花费5分钟左右的时间，那我们就会想是不是增加一个可以瞬时渡河的船只设计会好些？于是我们就得在河边增加船泊场这个地点，诸如此类的还有很多。

——游泳需要5分钟才能渡河？本作的地图还真是庞大。

铃木：像洛阳这类主要都市我们当然是按照实际进行了缩小，大概是单边长度1km的程度，不过实际操作武将移动的话还是会觉得相当庞大的。

——除了洛阳之外，目前还公开了虎牢关，那么其他有名的大城市也会出现在游戏中吗？

宫内：虽然我们在一定程度上对主









要城市进行了筛选，不过还是有10座以上的城市。我们会对每一座城市进行认真设计的。

铃木：除了主要的城市之外，游戏里还会有通用的小城池和村庄，建筑物的数量是相当多的。

——那么为玩家准备了那些移动方式呢？

宫内：陆地的移动主要靠马匹，而之前也说了大型河流也会安排定期的渡船。另外我们也加入了能够瞬间返回之前访问过的地点的“快速移动”功能。

——能够快速移动的必要道具之类可以在城市里通过买卖得到吗？

宫内：具体细节我们还在研究中，不过确实准备在城市中加入交易买卖要素。不过如果全部都能靠金钱获取的话会比较无趣，所以我们准备设计成一部分系统要素得要通过剧情进展才能得到强化。

——除了赵云和关羽、夏侯惇等大家熟悉的武将之外，这次也公开了新武将程普，作为一名《三国志》的粉丝，程普终于能成为无双武将了，让我感慨颇深啊。

铃木：我们还有不少新武将的候补，程普是官至都督（主持地方军事民政的重要官职）的优秀武将，和周瑜相关的典故也很多，我觉得从他可以描绘出吴国武将的崭新一面。同时程普在三国时期活跃的时间相当长，也很适合在以刻画历史为主的本作出战。

——本作对于赵云等人的人物形象设计也有所变化，那么各个角色的新服装和形象会根据什么理念来设计呢？

铃木：本作是系列正统续作，所以各个角色的形象和服装肯定要重新设计。本作的开放世界将以尽可能表现真实的中国大陆为目的，因此设计风格也会和当时的时代相符合，不会太华丽，会更偏向真实、内敛。

宫内：本作作为PS4的作品，武将的制作过程也是全新的，不会再利用之前PS3时代的素材，而是通过相机摄影之后再扫描下来进行制作的。

——除了图像之外，战斗动作设计方面也得到了大幅进化吧？

宫内：本作加入了“状态连击”系统，虽然基本发动方式和之前一样，按照□→□→□→△之类的按键进行攻击，不过会出现对于浮空的敌人进行跳起追打之类的，攻击动作根据敌人的状态发生不同的变化的设计。

——这就是“状态连击”系统啊。

宫内：根据敌人状态攻击动作发生变化的设计，也是和本作设计概念的追求真实这一点相符合，不过和之前的手感相比可能就会有很大变化了。

——本作对于表现真实性的追求还真是彻底啊。

宫内：对于真实性的追求也不是从本作才开始的，铃木先生从之前开始就致力于对于真实性表现手法的追求了。所以他对于那些不可能在三国时代里出现的武器和动作，好几次都想暗暗推翻掉（笑）。

——像马超的马上攻击动作特别强力的这一类个性设定，在本作会怎样设计呢？

宫内：关于这方面的细节我们也还在研究摸索阶段。我们的确是想设计出武将的个性，不过马在本作中只是移动手段而已。不过，在本作中作为远距离攻击手段的弓箭得以复活了，同时也设计了根据时间和天气，敌人的视野也会变得狭窄等要素。我们想本作的战斗成为真正符合在开放世界下的战斗。

铃木：我们设计了使用弓箭狩猎野生动物啊，和有专门外形设计的异族的战斗之类等各种各样的任务。

——那么距离发售还有多少时间呢？

铃木：很抱歉让大家等了这么久，但是本作的新要素众多，开发完成需要相当多的时间。至于发售日嘛我想等到天气冷下来的时候大概就差不多了吧，之后我们也会陆续为大家公开新的情报，敬请期待。





进化与新生

对《真·三国无双8》的畅想和期待

编 水无月 美编 NINA

《真·三国无双 8》作为"《无双》系列"粉丝们万分期待的系列正统续作，本次也公开了部分全新情报（详细可参看本期的"前线狙击"）。本作为系列首次采用开放世界系统，并加入了大量全新要素，从中可以看出 Koei Tecmo 开拓革新的决心。然而众所周知的是 Koei Tecmo 并没有太多制作开放世界游戏的经验，因此相关情报一经公布，在编辑部的诸位无双爱好者之中就引起了不小的争议，于是本篇特企便由此诞生，编辑部中几位无双老玩家在这里畅所欲言，从无双系列发展到现在产生的瓶颈，再到开放世界、战斗系统乃至可能会出场的新角色，纷纷提出了自己的畅想和预测。

三国无双万口传，如今已觉不新鲜



从 2000 年的《真·三国无双》开始算起，17 年的时间内，这个系列一共推出了 7 部正统作品、5 部《猛将传》、5 部《帝国》。这么算下来正好是 1 年 1 作的节奏。然而系列最后一部正统作品：《真·三国无双 7》是 2013 年 2 月 28 日发售的，如果不算去年那部战棋玩法的《真·三国无双英杰传》，即使算上《猛将传》和《帝国》，最新的一作也是 2014 年的事情了。由此算来，这个系列推出的频率之高、速度之快，已经是相当惊人了。我认为这正是如今《真·三国无双 8》迟迟未出的重要原因——玩家已经丧失了新鲜感。

其实纵观日本业界，还是能找出一些无论是作品数量还是平均销量都胜于《真·三国无双》的成功系列，譬如《最终幻想》、《勇者斗恶龙》。但是这些作品尽管冠着 1234 的代数，实际上每一作游戏之间的区别都很大。严格来说，《真·三国无双》每一作的玩法都大同小异，系列 7 部正统续作中，只有《真·三国无双 5》的系统别具一格（但是评价也是历代最低）。而游戏以《三国演义》为蓝本编排故事，好处是能够设计出惊心动魄的战斗情节，坏处是剧情方面缺乏新鲜感。虽然不少代都增加了原创剧情，但影响力可以忽略不计。

系列卡在 7 代之后就没了动静，这也是有原因的。上世代初期，ω-Force 原本打算借平台更新换代之际，对系列也来一次大的革新，并以此为理念设计了《真·三国无双 5》。然而糟糕的连舞系统让该作收获了系列最多的恶评，于是到了 6 代又回归原点，改以更换武器为卖点，结果意外地大获成功，就连东日本大地震也没有影响到游戏的热销。接下来的 7 代可以说是 6 代的完全形态，两者之间的区别称得上是系列史上连续两作之间最小的，这也让玩家好不容易恢复的新鲜感丧失殆尽，销量一路走低也在情理之中了。

缺乏新鲜感的问题不光存在于《真·三国无双》，对于整个《无双》来说一直都是挥之不去的困扰。因此Koei Tecmo这几年着力于发展与其他IP合作的版权《无双》，因为这种《无双》具有天然的新鲜感，从结果来看有喜有忧。而要想《真·三国无双8》打一个翻身仗，首先就是需要将玩家的目光重新吸引回来。从这一点出发，选择如今业界大行其道的开放世界作为卖点，可以说是一个上佳的策略。特别是在《塞尔达传说 荒野之息》大获成功之后公布，这个时间点也是拿捏得恰到好处。

但是开放世界同样是一柄双刃剑，开发难度的大幅提升自不用说，其实开放世界本身早已不是什么新鲜的概念。设计一个开放世界，首先要考虑它的空间和时间。小到一个城区，大到一个国家，不同的时代有不同的风貌。从目前来看Koei Tecmo的心很大。在《真·三国无双8》中设计者将会以三国时代的中国大陆为舞台，刻画至少10个大城市，听起来相当震撼。不过即使有多年经验的育碧，也只敢重现1098581平方公里的玻利维亚，Koei Tecmo刚涉足这个类型就敢拿542万平方公里的中国大陆（魏蜀吴面积之和）练手，不得不说胆子相当大。

而且开放世界游戏的成功，并不光取决于游戏中世界的面积大小，还得看有多少吸引人的要素点缀其中。在这一点上，“开放世界专业户”育碧就不如Rockstar了。从《刺客信条》首作开始，育碧的开放世界游戏就一直存在单调重复的毛病，



使得很多玩家在看到育碧天花乱坠的宣传时就有本能的警惕。当然这里提到育碧，并不是要跟风黑一波，事实上育碧的开放世界游戏如今已经进步了很多。我提到育碧的用意有二，一是强调开放世界游戏不好做，即使是育碧这种有多年经验的大厂也是问题多多；另一点就是开放世界游戏如今就算不是烂遍大街，至少也是屡见不鲜，要想真正获得玩家的认同，仍然需要过人的素质。

这时就不得不说到《塞尔达传说 荒野之息》，系列成功转型为开放世界玩法，在保持自身传统的基础上创造出了一个充满奇幻色彩的海拉尔大陆，创造出与众不同的玩法的同时，也赢得了全世界玩家和媒体的一致好评。在我看来“《真·三国无双》系列”同样具有深厚的底蕴，而且有现实世界和影视作品作为参考，只要肯花心思一样能营造出一个栩栩如生的东汉末年。从现在的情况来看，开放世界的概念一经提出，《真·三国无双8》就已经吸引了大量玩家的目光，这个先期宣传可以说是开了一个好头。当然肯定还会有不少玩家持观望的态度，如果在游戏发售前能够推出一个成功的试玩版，那么本作就可以说是成功了一半。让我们拭目以待！

无双发展走到了瓶颈，期待本作有所突破



发家于PS2的“《真·三国无双》系列”在经历首次硬件更新换代时，就很明白必须要做出变化，然而2007年，初登PS3/X360平台的《真·三国无双5》尝试大幅革新却以失败而告终。不够完善的“连舞系统”、过于突兀的角色造型以及种种赶工迹象都令其饱受恶评，最终连《猛将传》都没能推出，该作的一些创新亮点也因此被骂声所掩盖。此后6、7两代都选择了“国传”而非“个人传”的剧情呈现方式，无论是悲情史实风格的《真·三国无双6》还是主打假想路线《真·三国无双7》，在故事中倒不乏可圈可点之处。但是系列在系统方面的创新步伐却越发谨小慎微，作为两代核心的“易武系统”直到《真·三国无双7猛将传》才算真正打磨完成，不断追加新角色成为最简单直接的卖点，人数相比《真·三国无双4》几乎翻了一番。虽然这样令一些“角色控”玩家得偿所愿，但可换武器和操作人数暴增，导致部分人物塑造和特性刻画显得单薄也是不争的事实。官方在宣发时总喜欢以“系列最高的爽快感、系列最多参战人数”为口号，然而核心玩家追求的并不仅仅是“敌兵数量增多、操作人物增加、招式判定变大”这样简单无脑的快感。

“《无双》系列”在近几年依旧保持着高产，但销量却日益缩水，真正堪称精品、让人眼前一亮的，也只有《塞尔达无双》等为数不多的几款。《真·三国无双8》姗姗来迟，这既可以说是制作方的慎重行事，也能看出系列正面临的困境。作为真正意义上的首款为PS4打造的《真·三国无双》，《真·三国无双8》的“开放世界一骑当千”概念甚是吓人，相信能吸引到不少新玩家。不过访谈中所表示的“对真实性的追求”倒是个人更感兴趣的点，包括场景、角色造型以及招式的真实性。“状易态连击系统”能否让数量众多的武将展现出不同的特性也是一大关键，否则还是摆脱不了前两作的问题。爬墙、奇袭、火计等元素能在多大程度上影响战局才不会沦为鸡肋，其中的比重也需要官方反复摸索。而且，本作特别强调了本作是以角色个人的视点展开游戏，并将遵照史实，开放世界容易让剧情显得零散的问题如何处理同样是一大难题。对待《真·三国无双8》，目前个人以谨慎的态度拭目以待，希望KT能真正做出玩家所期待的革命性进化。



听到光荣说要做开放世界，我的内心毫无波动，甚至还有点想笑



不是故意黑，也不是瞧不起光荣的技术力，但是开放世界这个概念在进入2010年之后被持续炒作到今天这个地步，我还是很少有看到日本厂商（不算任天堂）在正儿八经地做什么开放世界游戏。惟一做得外观看起来像模像样的《最终幻想15》，其实内里也是有不少问题，而SE也已经算是这个领域在开发实力和对画面追求上最像样的厂商了。相比起来，光荣在这方面实在算不上有什么建树，上一个号称要搞开放世界的《讨鬼传2》，我光是玩个试玩版就玩得掩面不止，感觉自己是玩了个假的开放世界，至于更深的感触还是留给做过攻略的宇宙人去吐槽吧。



公道地说，如果光荣想要正儿八经地搞一个开放世界游戏，我个人极度支持，哪怕只是一个类似《如龙》那样的街道式开放世界，也算是一种不小的进步。但是要把这个概念套到《真·三国无双8》身上，引发的遐想就变得有点不太现实。不是说光荣就做不到，而是《无双》本身的形式并不特别适合套在一个开放世界里面，这毕竟是一个以国家征战为主题的作品，就算把焦点放在了一个个无双武将身上，其核心仍然是展现一场战争，但开放世界的核心就在于自由探索，而我无法想象赤壁战场上三军对垒的时候自己操纵着赵云放着仗不打四处闲逛找宝箱拿收集触发支线任务，按照《巫师3 狂猎》之后兴起的配套小游戏风潮，难道我在操纵吕布和刘关张三人战斗之前还能大吼一声"不如先来盘麻将吧"？那我肯定觉得自己是玩了一个假的《无双》。

综上所述，我觉得光荣口中的所谓"开放世界"，和我们一般理解当中的开放世界有着严重的差异，他们更像是打算给予玩家更多在战场上采取不同行动的自由，像是爬城墙游黄河之类的都是这种思维的产物。而不同的地区之间的连接，恐怕又会是《讨鬼传2》里那种刻意的窄道场景，又或是一片缺乏实际游戏要素的平原等等，想要像《塞尔达传说 荒野之息》和《巫师3 狂猎》那样有山有水有村庄也不是不行，但我严重怀疑光荣有没有这样的耐心和心气去打磨这么一个庞大的中国大地，毕竟这时间成本和制作成本都是放在那里的，而"《无双》系列"虽然有过好年月，但应该是卖不出上文提到的两个游戏那么夸张的销量，亏本生意要是光荣敢做，哪有今天遍地版权《无双》的现状啊，所以这开放世界，大家当个噱头听听就好，别当真了。

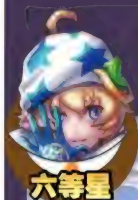
希望《真·三国无双8》并不仅仅是小地图的扩大



"《无双》系列"曾经让我沉迷过很长的一段时间，但现在也已经弃坑很久，特别是《真·三国无双》已经几乎不玩了，因为除了对这群再也熟悉不过的武将感到有些厌倦之外，系列作品也很少给我眼前一亮的感觉。个人认为系列确实需要突破了，这种突破并不是单纯地跟ACG作品联动，而是要在玩法上给玩家带来惊喜才行。



这次《真·三国无双8》其中一个作为突破的新要素就是开放世界，这个套路是不是有点脸熟？去年《讨鬼传2》的主打概念就是开放世界。平心而论，KT社在《讨鬼传2》里对如何用开放世界来给传统狩猎游戏带来革新这个问题交出了一份还算不错的答卷，战斗的频率以及与探索之间如何切换等方面处理得非常不错，但问题却出在这个"开放世界"上，《讨鬼传2》的开放世界是以路线为基础制作的，简单地说就是很多小的区域用很宽的路线连接起来，然后加以修饰，所以移动的自由度很低，指示单纯的大而已，内容的丰富度也比较令人失望，毫无意义的区域和景物非常多。那么"无双"结合开放世界到底会是怎样的？我暂时还不敢抱有太大的期望，因为我能想到最省事的做法，就是在原本战场的地图基础上扩大个几倍到十几倍，加入一些非战斗的区域，再加入一些景物润色一下，似乎也跟《讨鬼传2》中的开放世界差不多。如果KT社所说的开放世界依然这种程度的东西，我是失望的。



“状态连击”听起来似乎很美好



《无双》是个很神奇的系列，视乎每一部续作或者改编 IP 作品都与以往大同小异，但不曾未有过变化，此刻再回顾以往作品时便会发现，《无双》已全然不是曾经的模样。这是一个被过度压榨了的题材，除去小部分真饭玩家，大部分人听到这两个字都会头疼，或许光荣应当考虑像育碧那样卧薪尝胆，将一切都仔仔细细地打磨一番（然后出来的作品或许真的可以叫成 EX·真·无双系列）。

本次《真·三国无双 8》相对以往单纯割草游戏外增加许多新的功能，然而听上去似乎极为丰富，但往往无双系列下，这类功能无法给游戏带来太多的特色，或许最多只是令关卡的互动环节更加丰富，想要提升无双游戏的可玩度还是得从战斗方面下功夫。

“《真·三国无双》系列”的出招表应该属于所有无双作品中最为华丽也最为严谨的作品，这次状态连击的引入看似非常美好，但或许使用起来并无法对原先的 EX 派生出招造成太多影响，不过应该会极大的加强出招的流畅性以及准确性，防止招式打空吹飞之类的情况出现。

最后还是让我们来猜想一下本作会有哪些新角色出场吧



每一部“《无双》系列”新作公开，新增的登场角色总是系列粉丝的热门话题之一，而“《真·三国无双》系列”作为以中国玩家熟悉无比的三国故事人物为主角的作品，每一位玩家必然都希望自己喜爱的历史角色能够在无双中有出场亮相的机会，此次《真·三国无双 8》也不例外，那么就让我们来猜想一下，本作可能又会有哪些新角色吧？

首先官方已经透露本作将不会有很多新角色，不过想想也能理解，实际上庞大的角色数量已经成为了“《真·三国无双》系列”的负担之一。截止到《真·三国无双 7 帝国》为止，“《真·三国无双》系列”的无双武将（在游戏中实际可操作的有独立形象设计的角色）已达 83 人，成尾大不掉之势，而随着《真·三国无双 8》的到来，这一数字还将继续扩大，除了人物形象 / 人物个性 / 相关剧情之外，还要为每个角色设计独有的武器 / 武技模组，这对制作组的设计创意也是一大挑战。实际上早年《真·三国无双 5》为了减轻开发压力，删除了一部分 1 到 4 代的旧有无双角色结果招致了大量玩家的不满，毕竟一个无双角色人气排名再低也都有其粉丝存在，而角色人气已经成为支持“《无双》系列”本身存续和发展的重要源泉，随意删除角色只会导致负面效应。因此官方在情报中已经事先说明，迄今为止出现的 83 名武将都会全部出场。那么本作又有可能会出现哪些新角色呢？我们不妨来猜想一下吧 ：

1 荀彧

出场可能性：100%

字文若，东汉末年著名政治家、战略家，颍川士人荀淑之孙、荀子之后。年少时便因才名而被称有“王佐”之相，追随曹操后被曹操赞为“吾之子房也”，和诸葛亮之于刘备相似，荀彧也是曹魏政权最重要的战略规划者之一，为曹魏集团的巩固和稳定立下了汗马功劳。然而内心始终忠于汉室的荀彧因进爵国公、加封九锡一事与曹操发生冲突而被冷落，最终郁郁而亡（一说是曹操送给了荀彧一个空饭盒，荀彧知其意后服毒自尽），荀彧的才华横溢和悲剧性结局也是其成为深受三国粉丝喜爱的角色的重要缘由。荀彧在《真·三国无双 7 帝国》中就已经作为无双武将出场，以性格沉着稳重的美青年形象深得不少系列女性玩家的喜爱，在《真·三国无双 8》登场看来也是必然的事情。不过《真·三国无双 7 帝国》本身是一款剧情分量不高的游戏，荀彧在史书及演义中的诸多事迹和其与曹操的关系也未能得到充分体现，期待其在《真·三国无双 8》中的表现。

2 曹洪

出场可能性 ：70%

字子廉，从曹仁一样也是曹操从弟，和曹仁一起从东汉末年时追随曹操起兵，一直奋战到曹魏建国时期。在讨伐董卓的荥阳之战中，曹操被董卓部将徐荣击败，逃亡中失去了坐骑，状况危急。曹洪见状立刻将自己的坐骑给了曹操，并说道 :“天下可无洪，不可无君”。之后曹洪也几乎每次都随军参加了建立和巩固曹魏集团的各大战役，战功累累。不过相比早在《真·三国无双 3》中就正式参战的曹仁，曹洪在人物定位方面相似，但成就又不及曹仁（曹仁在曹魏政权中最终官至大将军和大司马，而曹洪在后期甚至因其贪财的性格和曹丕发生冲突导致被贬官，曹丕去世后才得以平反），因此如果要作为无双武将参战的话，只能寄希望于 Koei Tecmo 在人物设定中加入原创要素了。



3 廖化

出场可能性：75%

由于周仓早早就已公布并已在《无双全明星》中正式出场，那么如果蜀国还有新增角色的话，笔者主推廖化。廖化字元俭，本名廖淳，史载廖化曾担任关羽主簿一职，然而在关羽兵败遇害后被迫降吴，又诈死并彻夜携母逃回蜀国，后期作为蜀国重要将领参加了大多数战役，一直奋战到成都陷落，亲眼目睹蜀汉灭亡才郁郁而终。其实在三国志中廖化早年并无太多记载，从诸葛亮北伐之后才开始逐步活跃，而罗贯中在《三国演义》中为廖化增加了大量的戏份，将廖化刻画为黄巾残党，在关羽千里走单骑时开始追随关羽，但这样算下来就算廖化 17 岁投奔关羽，到蜀汉灭亡之际廖化也是快百岁的老人了。不过即使是按照三国志中的记载来推算，廖化到蜀汉灭亡时也是相当高龄，可以说是一位经历了大半个三国时期，是诸多势力兴衰的亲眼见证者。对于主打开放世界，强调历史感的本作来说，反而是非常适合的新角色？

4 徐盛

出场可能性：70%

在已经公开的情报中大家已经知道老将军程普作为《真·三国无双 8》吴国的新角色参战，因此著名的"东吴三老"终于在无双中齐聚，而孙权时代的吴国诸将中剩余的还未在"《真·三国无双》系列"中出场的角色，可能性最大的新角色就是徐盛了，徐盛字文向，早年在对抗黄祖的战役中因功升为中郎将。后跟随陆逊在夷陵之战中击破刘备，之后在抗击曹休伐吴的战役中担任主将以少抗多，成功破敌，之后长期负责防卫曹魏，确保了孙吴北面国土的平安，先后升任建武将军、安东将军，任庐江太守。徐盛在《三国演义》中的存在感也颇强，总是和丁奉一起作为周瑜的左臂右膀登场。在"东吴十二虎臣"中尚未在无双系列中登场的人物中，徐盛又是相对记载最多，个人功绩和成就最高的人物，如果在《真·三国无双 8》中还要增吴国新角色的话，应该就是徐盛了。

5 陆抗

出场可能性：50%

字幼节，是东吴名将陆逊次子，母亲为孙策之女。赤乌八年陆逊遭到孙权迫害含恨去世后，年仅二十岁的陆抗在父亲下葬之际回都谢恩，并在孙权面前为陆逊辩白，消除了孙权对陆逊的疑虑，因为逐步受到重用，之后长期驻守西陵一带，与晋将羊祜对峙，后拜大司马、荆州牧，被誉为吴国最后的名将，陆抗病故之后吴国无人再能统领大军最终遭到晋国攻灭。作为活跃于三国末期的将领，陆抗最为人熟知的就是和老对手羊祜之间亦敌亦友的基情了吧，不过活跃时期也同样限制了其在游戏中的表现可能性，感觉除了和羊祜相关的互动之外，似乎也很难设计出符合其个人特色的剧情了吧。

6 羊祜

出场可能性：50%

经历 6 和 7 两代，晋国势力的角色可以说基本上已经被挖掘的七七八八了，而笔者认为如果晋国还要加新武将的话，可能性最大的就是羊祜这位同样活跃于三国末期，因与陆抗之间亦敌亦友的关系而被称为"羊陆之交"的名将了吧，羊祜字叔子，博学能文，清廉正直，晋朝建立后羊祜坐镇襄阳，都督荆州诸军事与吴将陆抗对峙，在十年间屯田兴学，以德怀柔，深得军民之心并逐步做好了伐吴的军事和物质准备，然而羊祜未能等到伐吴成行便一病不起，最终带着遗憾去世，最后其临终前举荐代替自己的将军杜预完成了这一使命。羊祜的问题和陆抗一样，其游戏中的剧情表现受到了活跃时期的限制，同时代也已经基本没有玩家熟悉的人物了。如果加入的话要如何撰写其个人剧情可谓一大难点。

7 高顺

出场可能性：80%

《真·三国无双 7 猛将传》中追加了吕布势力，《真·三国无双 8》中不出意外应该还会继续保留这一势力，而如果要增加新角色，那么高顺可以说是当仁不让的第一人选了。高顺为吕布帐下中郎将。史载其为人清白有威严，不好饮酒，曾屡进忠言于吕布，然而刚愎自用的吕布虽知其忠而不能用。曹操击破吕布后，高顺被绑至曹操前，默然不语，后被曹操所杀。《三国演义》中的高顺是较为典型的忠义武将形象，而史书中则有较多琐碎的关于高顺、陈宫、吕布三人间关系的叙述。另外三国时代有着不少有独特称号的特种部队，比如魏有"虎豹骑"，蜀有"无当飞军"，效力于吕布手下的高顺也统率着一支强悍的精锐部队，被称为"陷阵营"而名噪一时。笔者觉得如果在《真·三国无双 8》中加入高顺的话，应该还是会以忠义的演义形象为主吧。

8 新女性武将

女性角色的加入也是每一作《真·三国无双》系列新作必不可少的要素之一。然而和男性武将相比，猜想会新增的女性武将毫无疑问是一件难度更大的事情，因为无双系列中新增哪位女性武将并不能完全从《三国志》和《三国演义》这两部影响力最大的著作来参考，必须依靠各种野史杂记等资料……同时还有 Koei Tecmo 的脑洞。剔除掉之前已经出场的角色，笔者这里倒是想提出一位人选 ：辛宪英。辛宪英为来自袁绍的降臣辛毗之女。是魏晋时期的才女，后来嫁给了羊耽（羊祜的伯父）。辛宪英的弟弟辛敞在正始之变时因拿不定主意而苦思冥想，经过姐姐的教导后成功站队，在动乱之中保住性命。其最大魅力也是目睹了几乎整个动荡的三国时代，作为强调历史感的《真·三国无双 8》来说，和廖化一样，将其塑造成为一个见证整个三国诸势力兴衰的历史旁观者身份倒是颇有可能。不过女性武将这部分真的无法猜测太多，只能仰赖 Koei Tecmo 脑洞大开了。



结语

官方已经暗示《真·三国无双 8》有可能将于冬季发售，不知道在大半年后，我们的预测、猜想以及担忧会实现几分，身为一个"《无双》系列"爱好者，水无月还是希望"《真·三国无双 8》"能让这个系列走出革新的一步，带给我们一场全新的割草体验。同时游戏目前公布的情报并不是很多，也暂时能留给我们较多的脑补畅想的空间，我们也欢迎各位无双爱好者能够来信，一起交流各自的想法见解。



CROSS REVIEW

黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 哈莉·奎茵 ■出自《不义联盟2》
■Coser 秋沙雨 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

枪火游侠
Paladins



PS4/XOne

[22]

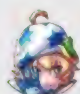
■Hi-Rez ■主视角射击
■2017年5月2日 ■中文版

游戏简介：一款具有策略元素，并且可自定义角色的团队射击游戏。每名角色都将拥有自己独特的技能，在立体的场景中发挥浑身解数进行战斗。角色还拥有独特的卡牌系统与天赋系统，令每一名玩家都有自己的理解与风格，拟定不同的战斗策略。

·枪战射击 ·多人联机 ·酣畅爽快

优点：·火爆爽快的战斗 ·上手容易

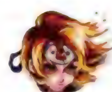
缺点：·画面太过简陋 ·服务器不够稳定



无论从什么角度看上去都显得非常粗糙，到处充斥着各类游戏的影子。**然而游玩起来却意外的感觉不错，在关键的手感、地图设计方面都相当成熟，节奏比同类型要快很多，并且将主机切换至简体中文还可以体验到低延迟的国内服务器。**可惜游戏的模式还比较单一，人物的技能方面平衡性也有待调整，卡牌搭配的系统对新入坑的玩家不够友好。作为一款免费的公测作品还是非常值得一玩。（就是人物的头像丑得不能再丑了）



▲本作的节奏比其他同类游戏要快上不少。



本作美漫式的游戏画面虽然算不上细节丰富，但看起来还是相当舒服。每一位英雄从形象到技能都有着独具特色的设计，但无论是英雄数量、地图数量，还是游玩模式目前都还偏少。游戏的对战节奏非常之快，而不同卡牌的搭配和选择又为这种快节奏对战赋予了一定的策略性。



同样是FPS+MOBA，本作的战斗系统相比于竞争对手《守望先锋》更偏向MOBA一些。自由组合的牌组以及装备系统在给予玩家更高的自由度的同时，也丰富了游戏的可玩性。本作的几种游戏模式简单明了，快速的战斗节奏也符合国人的偏好，总体来讲体验很棒。

STEAM评论 COMMENTS

wenli1314520 评《枪火游侠》
人物很好看，希望能多出几个人物就更好了。游戏流畅度也不错，就是不能蹲。游戏的界面也很精致，是一个会让人想玩很久的游戏。

mtxywh 评《枪火游侠》
挺好玩的，喜欢这种画风，MOBA 类的 FPS。现在在线人数也很多，也算是热门游戏啦。

机甲狂潮
The Surge



PS4/XOne

[19]

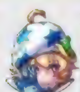
■Deck13 ■动作角色扮演
■2017年5月16日 ■美版

游戏简介：魂学效仿者 Deck13 带来的科幻类受死新作，讲述了一名刚刚入职的企业员工在上班第一天便卷入进一场灾难之中。玩家需要控制身穿机械骨骼的主角，逃离陷入疯狂的同事追杀。最终是要拯救人类，还是净化世界都将交由玩家自己决定。

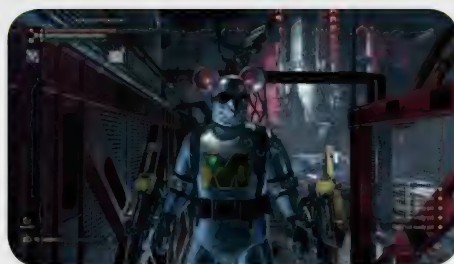
·硬派核心 ·抖M专属

优点：·新颖的题材背景 ·独特的成长系统

缺点：·动作僵硬迟慢 ·游戏容易报错崩溃 ·敌人 AI 单一



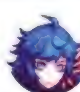
本作将科幻题材与受死相结合可以说是个极佳的创意，并且精良的美术设计营造的末世氛围也非常出色，独特的游戏系统也令人眼前一亮。**然而厂商仍然没有吸取《堕落之王》带来的教训，僵硬的手感纵使加入再多的动作变化也无法令玩家感到舒适，敌人的种类更是少得有些过分，难度方面也没有随着人物的成长系统而改进，后期剧增的难度令人感到头皮发麻。**主机版还存在设置调节无效 BUG 以及频繁报错事故，严重影响体验。



▲这是什么操作的彩蛋？钢铁米奇超人。



虽然本作在系统上确实有借鉴“《黑暗之魂》系列”，但也不乏自己独有的特色。比如可以针对敌人的不同部位进行攻击，从而使得掉落物也会不同，再比如这种机器人统治世界的反乌托邦设定。游戏的画面包括场景细节的描绘都非常出色，帧数也非常稳定。但本作 BOSS 战的设计不够有特色。



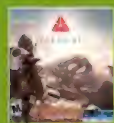
本以为是机甲版《黑暗之魂》，但玩过之后发现果然还是机甲版《堕落之王》……部位破坏的设计很有趣，但敌人数值和关卡依旧不足之处较多。出招的僵硬、地形的狭小、后期遍布的霸体敌兵、各种秒杀连招技能等，构成了本作颇不讲道理的难度设计。敌人种类较单调也是一大问题。

VG评论 COMMENTS

Luvgakki 评《机甲狂潮》
算得上是佳作，打击感爽快，但一个大区域就一个存档点，跑图麻烦，还有剧情任务模糊。真的不是怪难打，是迷路活活把你耗死。

雨幕 评《机甲狂潮》
看预告有点像科幻版的《黑暗之魂》。

遥远星际
Farpoint



PS4

[20]

■SCEI ■主视角射击
■2017年5月16日 ■中文版

游戏简介:PS VR 专用游戏，对应枪型的专用控制器。故事讲述几位科学家前往木星探索无限能源，结果被无限能源引发的虫洞传送至未知星球。玩家要靠手中的光枪杀出一条血路，并揭开真相。

·体感VR ·枪战射击

优点：毫不妥协的传统玩法 / 精确到位的体感射击 / 支持双人合作过关

缺点：分辨率是硬伤 / 退出关卡需要整关重来 / 对话较难听清且无字幕



本作完全是以传统大作的标准进行开发，原本以为会因为 PS VR 的特殊性而在某些方面妥协，但实际上游戏就是一个标准的主视角射击游戏 只是必须用PS VR来玩。**无论是使用手柄还是专用控制器，游戏在体感瞄准方面都做得非常出色，除去 VR 游戏无法克服的天然不适，无论是移动还是瞄准都毫不延迟并具有较高的精确度。**对于玩惯主视角射击类型的玩家来说，只要不是天生晕 VR 的体质，很快就能上手并沉迷其中。不过游戏画面分辨率不高，就射击游戏来说是个致命伤。



▲在外星球与各种生物来一场殊死决战。



比想象中要好一些，流程长度、敌人种类、武器数量都达到了同类游戏的及格线，甚至还有双人合作的联机模式。剧情模式过关后还可以尝试挑战奖牌，提高了游戏的重复可玩度。画面一如既往地是 PS VR 的软肋，不过部分场景仍旧给人留下深刻印象。主视角射击与 PS VR 是否绝配，这点要看每个人的体质。



使用专用控制器的游戏体验要好得多，不过手柄也足以感受到游戏的魅力。游戏具有一定的难度，经常需要玩家做出复杂操作，在 VR 环境下这种原本简单的游戏体验变得有些难受。每关的流程较长，但退出游戏就必须整关重来，不能从检查点开始。收录了中文语音但没有字幕，部分剧情过场较难听清，只推荐戴耳机进行体验。

VG评论 COMMENTS

Dylmedivh 评《遥远星际》
还没杀几个怪，我的头就已经晕了。

心绪随风 评《遥远星际》
非常贴近真实的射击游戏。

幻影沙尘
Phantom Dust



Xbox One

[21]

■Microsoft ■动作冒险
■2017年5月16日 ■美版

游戏简介：本作是 2004 年 Xbox 游戏《幻影沙尘》的重制版，由于丢失了源代码，制作组等于是将游戏重做了一遍，但又尽可能地保持了原汁原味，联机模式也被保留下来。游戏现以免费方式向所有玩家开放下载。

·竞技对战 ·策略战术

优点：卡牌和动作结合的玩法 / 紧张刺激的联机对战 / 良心重制，免费下载

缺点：画面已落后于时代 / 故事模式缺乏挑战 / 没有中文



十多年前的《幻影沙尘》让人眼前一亮，动作与卡牌相结合的全新玩法令人叫绝，联机对战模式在当时也十分少见。这个重制版十分良心地将游戏画面修改为 16 ：9，并支持 1080p（Windows 10 版更支持 4K），但画面素质以如今的标准来看还是显得落伍了。**不过游戏的核心系统不仅得以保留，而且还经过了修改，让联机对战变得更加平衡。**而且所有卡片的数据都保留于云端，开发商可以随时进行修改和更新，让游戏的未来有了更多的可能性。



▲以今天的眼光来看游戏依然有一些超前理念。



剧情模式很多设计如今看来都显得不够体贴，AI 的行动也比较愚蠢。不过玩了联机对战后你就会发现，原来剧情模式只是一个大的教学关，仅供玩家学习基本招式和规则，与人对战后才能领会本作战斗系统的魅力所在。游戏还加入了内购模式 不过并不会影响平衡性。没有中文的话很令人头疼。

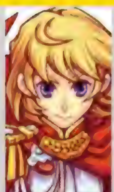


作为 Xbox 时代的老游戏，这次的重制虽然勉强把贴图素质提升到了 1080p 的水准，但旧时代的建模素质还是比较辣眼睛，游戏机制按今天眼光看来也是过时得吓人，所以体验肯定不会太好。不过它那充满了想象力的背景设定和带着朋克味道的末日废土风格仍然颇具魅力，值得去细细品味。

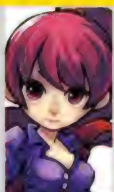
VG评论 COMMENTS

Xpeake 评《幻影沙尘》
重制版完全免费简直是厚道！ GIN ！

德国连大爷 评《幻影沙尘》
经典作品的重制，希望厂商顺便把《铁甲飞龙》也重制了。



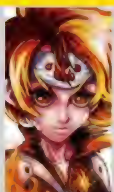
纱迦
家里的 PS VR 吃灰已久，最近开始玩《遥远星际》。



秋沙雨
DC 漫画新晋粉丝，首次接触美式格斗游戏。



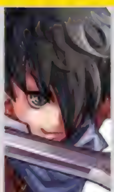
六等星
口嫌体正的气愤型杂食玩家。



余烬
“《魂》系列”爱好者，对机甲并不感冒。



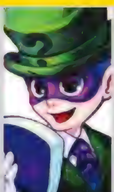
三日月
只看过漫画，这次为了能操作哈莉而开始接触“《不义联盟》系列”。



三味线
不喜争斗，在竞赛中享受单机愉悦的玩家。



水无月
每一部和《黑魂》相似的作品都想要尝试一下。



稀饭
美式漫画爱好者，但打格斗是手残。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分 的游戏为“**热血推荐**”

战斗运动 翻～转
バトルスポーツ　めく～る



NS

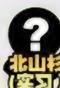
[18]

■Nintendo　■动作冒险
■2017年5月18日　■中文版

游戏简介：本作支持简体中文，是一款十分欢乐的乱斗型游戏，同时支持4人本地和线上联机。在游戏过程中玩家需要不断通过将脚下尽可能多的地板翻转到属于自己的颜色来获取胜利。另外，各种随机出现、不同作用的道具以及来自场外的因素进一步提升了游戏的可玩性与趣味性。

•多人联机　•竞技对战　•家庭悠闲

优点：·充满趣味的玩法 ·支持中文
缺点：·游戏完成度太低 ·联机状况太差



北山杉（实习）

通过比拼地图上的色块面积来决定胜利归属的游戏方式让人想起了老任另一款大作《油彩军团》，不同之处在于本作是通过操纵角色跳跃并翻转脚下的地板来实现颜色的覆盖。虽然本作的地图不大，但将道具和机关等元素结合地相当好，使游戏过程从头至尾都充满了紧张刺激的感觉。然而令人遗憾的是，**本作可供选择的地图和模式少得可怜，线上联机甚至无法流畅地完成一局比赛，过低的完成度极大的影响了玩家的游戏体验**，总之期待制作组的后续更新。



▲某些地图在游戏过程中还会突然上下波动，令人防不慎防。

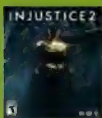


不得不承认，这种多人同场对战的游戏非常适合能“随时玩”和“分享玩”的NS。操作和规则的简单使得每一位初次游玩的玩家都能快速上手。虽然提供了几张能丰富对战玩法的地图，但本作的游玩模式还是太单一，也缺少值得深入研究的内容。不贵的价格以及简体中文的支持为本作加分不少。



游戏的画面清新舒服，bgm也略带魔性，操作方面则十分的简单，乐趣在于翻转方块时会出现何种道具、能获取何种收益以及击飞对手时的快感。不过本作的场地和玩法都太过单一，即使多人游玩也容易生腻，比赛的节奏更是偏慢，与其说是“战斗”运动，不如说是一款“悠闲”类小游戏。

不义联盟2
Injustice 2



PS4/XOne

[24]

■WB Games　■格斗
■2017年5月16日　■美版

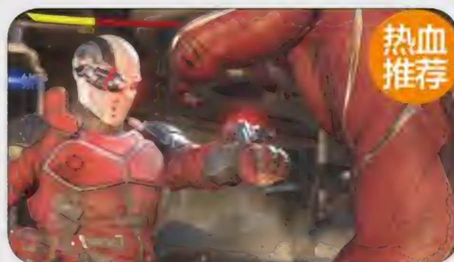
游戏简介：《不义联盟2》延续前作的结局，在不义宇宙的超人政权倒台之后世界开始逐渐恢复生机，但是各路反派建立起犯罪会社，伴随着新敌人布莱尼亚克的到来，超人和蝙蝠侠两方的关系又再次变得微妙。

•fans向　•暴力表现　•竞技对战

优点：·剧情演出更加自然 ·战甲系统灵活度高 ·容易上手
缺点：·平衡性欠缺



打开游戏的第一感想是剧情演出几乎看不出是即时演算，角色建模的进化值得称道。在主线的各章节里根据剧情需要玩家可以在指定的2个角色里选择1位来操作，选择不同角色会有不同的剧情，自由度相比前作有所提升。游戏主线采用了双结局的形式，超人与蝙蝠侠两方势力各有一个结局，使得戏剧性得到加强。前作的角色结局得以保留，虽然演出变化不大，但是十分“脑洞大开”。**战甲系统兼具观赏性和实用性，多元宇宙模式增强游戏的耐玩性。**



▲突显各英雄或反派能力特征的必杀技华丽而实用



作为一款粉丝向的游戏，本作在服务DC粉丝上可谓是无微不至。无论你喜欢的是“《不义联盟》系列”还是DC世界本身，你都能在这场大乱斗心满意足。格斗的手感比前作改善了不少，操作也比一般的格斗游戏简单一些，对战中显示出招表、操作亲民但威力巨大的超杀等设定让格斗新手也能乐在其中。



哪怕到了今天，NetherRealm Studios做的格斗游戏在我这个从日式作品开始接触格斗游戏的玩家角度看来，无论是打击感还是演出效果都总是怪怪的，《不义联盟2》也不例外，所以比起实际格斗时的体验，个人感觉反倒是各种夸张的场景互动效果和必杀技演出比较有看头，装甲系统的引入也颇有新意。



《不义联盟2》作为大受好评的《不义联盟 人间之神》的续作，在承接了前作故事的同时，也延续了庞大的DC宇宙世界观和角色。作为一款格斗游戏，本作的格斗手感也可圈可点。在游戏时光网站中，目前仅有16位玩家为本作进行了评分，平均分为9.0。各位玩家又是怎样评论本作的呢？

VG评游戏

一个努力的col、
本作故事的背景是众所周知的DC平行宇宙，故事线相对独立。英雄还原度很高，打击感很强，每一招都很炫酷，尤其是大招，场面相当宏大，但游戏内场面细节不是很好。

养孵业
搓招很难，一如以往的对格斗游戏没有任何天分，不过画面很赞！玩的很爽！

小罗伯特
虽然我手残，对格斗游戏也不感冒，但这游戏的画风真的很好看呐。

胡月心
太良心了，买电影还送游戏。

王敬佃
游戏还行，无奈女性角色除了毒藤和卡拉全部都捏得至少比印象中老了10岁……

the_saya
本作在脸部的建模上仍有很大的进步空间。

丨Z
DLC第一弹居然有红头罩（好评）、星火和绝对零度……

避难所居民
说实话从前作就觉得超棒，DC粉食用味道更佳。



作为本年度的第一款篮球游戏，《NBA 游乐场》的悄然发售，为众多苦等《NBA 2K18》的篮球粉丝带来了一丝慰藉。本作借助搞怪的球员人设、轻松的比赛风格以及夸张的动作吸引了不少篮球游戏爱好者的目光。在篮球游戏目前一家独大的情形下，这款具有独特风格的《NBA 游乐场》能否掀起另一股新潮呢？让我们拭目以待。

按键操作



进攻

NS	XOne	PS4	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	花式带球
X	Y	△	篮板
Y	X	□	投篮
B	A	×	传球
A	B	○	肘击
L	LB	L1	呼叫队友推人（单人模式）
ZL	LT	L2	呼叫队友空接（单人模式）
ZR	RT	R2	加速
+	START	OPTIONS	菜单

防守

NS	XOne	PS4	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
X	Y	△	跳球/篮板/盖帽
Y	X	□	抢断
B	A	×	更换主控球员（单人模式）
A	B	○	推人
+	START	OPTIONS	菜单

进阶操作

NS	XOne	PS4	功能
Y→B	X→A	□→×	假投真传
ZL→B	LT→A	L2→×	空中接力（单人模式）
ZR+Y	RT+X	R2+□	灌篮

下文以NS版按键为主。

界面

标题菜单



本作的标题菜单由上而下分别为

EXHIBIITION	表演赛
TOURNAMENTS	锦标赛
ONLINE MATCH	线上比赛
CARDS COLLECTION	球员卡片收藏
PROFILE	数据统计
OPEN PACKS	打开卡包
OPTION	查看操作方式、设定音画选项等

游戏界面

①乐透槽：玩家在进攻端得分以及防守时盖帽、抢断后会积累乐透值，蓄满乐透槽后会随机发动一次乐透技能。

②参战球员：乐透槽下会显示双方参战的球员，球员名字前的篮球表明当前球员的等级和属性。从铜球到金球代表了球员的三个等级，另外，带金星标志的篮球代表此球员为传奇品级。

③挑战任务奖杯：成功完成锦标赛中的挑战任务便能够在任务比赛中显示奖杯。

④体力槽：显示当前操控球员的体力值状况，体力值会影响球员做各种动作时的成功率。在不做动作时（正常速度带球），体力值会自动缓慢恢复。

⑤游戏比分

⑥持球方每回合剩余时间

⑦比赛剩余时间



基本玩法

比赛

作为一款娱乐向的篮球游戏，本作在严肃性方面虽不及“《NBA 2K》系列”，但在锦标赛中面对越来越强大的电脑，没点真功夫的话小心被电脑“血虐”哦。接下来我们先为新手玩家们讲解一下比赛的基本玩法。

比赛机制

本作采用2V2打全场的方式来进行对抗，一场比赛的时间是5分钟（锦标赛非决赛的比赛时间有所缩短），玩家在三分线内投进一个球的基础分数是两分，在三分线外投进球可以获得三分的基础分。每一回合持球进攻方的进攻时间为12秒，球砸中篮筐后可以重置进攻时间。当比赛时间耗尽后，由分数更多的那一队玩家胜出。

加分

本作的常规进攻方式（投篮、



上篮、灌篮）除了能够获得基础分之外，还会根据进球的方式、玩家的按键时机等因素给予加分。加分的方式非常多，如首次得分、完美投篮、In Your Face等。活用加分方式能够为玩家带来巨大的收益，配合乐透能力一回合最多能够得到12分。



进攻

所谓“进攻就是最好的防守”，这句话在本作里体现得淋漓尽致。当你面对锦标赛后期无解的队伍时，除了和他们比拼火力之外，便没有更好的方法获取胜利了。本作的进攻手段很多，玩家可以采用各种不同的方式将球放进篮筐。下面就为玩家们讲解一下各种基本的进攻技巧。

投篮

说到篮球比赛，投篮可以算是最常用的一种进攻方式了，而本作显然十分鼓励玩家用投篮来终结进攻。只要掌握好投篮时的姿态以及按键时间，在没有敌人封盖的情况下，过了中场玩家的投篮命中率几乎可以达到百分之百。另外本作和“《NBA2K》系列”的投篮方式有所不同，比赛过程中游戏不会显示出投篮条来让玩家直观地了解自己的投篮时机，一切全凭玩家的手感，只有当投篮不中时才会在篮筐处显示玩家投篮时机的早晚。虽然如此，本作毕竟是一个以娱乐为核心的游戏，在球员身体保持平衡的情况下，游戏对投篮时机的判定非常宽松，玩家应该能很轻易地便能习惯投篮的出手时间，完成一个漂亮的投篮。

上篮



相比于投篮，本作的上篮对刚接触游戏的玩家来说不太友好，这个在其他篮球游戏里命中率最高的动作在本作中却经常会出现玩家上空篮不进这种尴尬的局面。究其原因，在于本作对于玩家上篮时的按键时间有着比较严格的判定，并且按键时间被大幅缩短，上篮时，玩家需要快速按住投篮键不到一秒的时间再放开，才能完成一次上篮。因此相对于其他进攻方式，上篮的性价比并不高。不过它也有自己的优势，因为同样是攻击篮



筐，上篮相比灌篮来说不容易被对手封盖，在遭遇拥有强力防守值的敌人时是一种较为安全的得分手段。

灌篮

极具夸张风格的灌篮是本作的一大特色，每名球员都有好几种不同的灌篮动作。虽然作为得分手段来说，灌篮的收益不是最高，但却能够快速积攒乐透槽，且在一些优势对位上（如大打小）的成功率非常可观。灌篮动作同样也有按键判定时间的设定，不过比较宽松，只需按住投篮键一秒左右再松开即可完成灌篮。本作灌篮的一大特点是做出动作时会进入一段子弹时间，玩家可以充分欣赏球员夸张的动作，感受灌篮带来的火热氛围。另外需要注意的是，进入子弹时间也意味着对手也有充裕的时间操纵球员跳起进行封盖，因此建议玩家只在大打小或者没人防守时使用灌篮得分。

花式带球

花式带球能够让玩家操控的球员快速摆脱对方的防守，大概率获得上空篮的机会，因此是一个非常高效的进攻方式。缺点是会消耗大量的体力值，体力高的球员也大多只能够连续做两次花式动作。

肘击

肘击是本作新加入的一个进攻手段，玩家能够通过操控持球人员进行肘击来摆脱对方的近身压迫防守，尤其是在面对抢断数值高的球员时，肘击能够拉开一定的投篮空间，让投篮出手变得更加容易。另外使用肘击会消耗少量的体力值。



防守

由于本作比较强调进攻，对防守的设置比起进攻来说就粗糙了许多，且防守的成功率较低。但根据比赛形势采用行之有效的防守也是一个遏制对手的方式，下面为玩家们介绍本作的防守方式。

抢断

本作没有犯规的设定，玩家能够肆无忌惮地对控球的对手进行抢断，但需注意的是玩家无法截断对手的传球，只能对持球人员进行抢断。抢断



的成功率和玩家所操控球员的抢断属性有直接的关联，抢断属性高的球员更容易抢断成功。在对方的后场和中线附近抢断成功率最高，另外，玩家被对手抢断后立即反抢断时成功率也比较高，抢断时要注意利用这一点。

TIPS 激活乐透能力后，如果使用推人动作能力会消失。

盖帽

和抢断一样，盖帽的成功率也和玩家所操控球员的盖帽属性有直接的关联。但本作由于视角上的关系玩家很难找准球的行进路线，因此直接进行盖帽有很大的难度。建议玩家对对方的小个球员采取放进禁区的策略，在对方上篮或者直接灌篮时进行封盖，效果极佳。

篮板

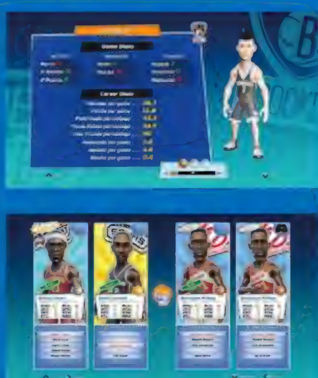
本作没有采用“《NBA 2K》系列”中玩家起跳时会自动跳往球所在的方向的设计，并且由于视角的关系玩家很难正确地跳到球所在的位置，因此想要跳起来抢板是很难的。万幸的是AI的抢篮板成功率同样很低，建议玩家直接放弃起跳抢篮板，等待球落地后去“捡”篮板即可。

推人

推人动作在攻防两端都可以使用，作为一个新加入的动作，推人不仅能够在防守端阻断对手的传球和投篮，还能在进攻端延阻对手的防守，起到挡拆的效果。作为本作最有效率的防守方式，使用推人所付出的代价也很沉重。玩家使用一次推人会消耗光几乎全部的体力值，之后在体力恢复之前无法再次使用该动作，同时推人还会消耗玩家积攒的乐透值，对玩家使用乐透技能造成一定影响。在游戏中玩家使用该动作时应当多审时度势，权衡利弊。

球员属性

作为一款娱乐向游戏，本作对球员能力的评定采用了几个简单直观的能力值来进行量化，分别为灌篮、三分球、两分球、抢断、盖帽、速度、体能、篮板。不同等级和属性的球员在能力值上存在明显的差异，也造就了众多不同风格的球员。除了能力值外，球员之间还存在品级差异，分别为普通、史诗、传奇三个品级。品级越高的球员平均能力值越高，但也越难获得，同时，有的史诗甚至普通级球员的个别能力值同样很突出，因此玩家需要有针对性的选择出战球员，而不是盲目地追求使用传奇球员。



抽卡



最初进入游戏的玩家可以选择数量有限的球员来进行比赛，且球员的品级都不是很高。想要获得更高品级的球员就需要打比赛来获得经验值升级，玩家每升一级便能够获得一个银卡包，打开能够随机解锁五名球员（存在重复解锁）。另外，如果在锦标赛的决赛中获胜会得到一个金卡包，金卡包有更高的概率开出传奇品级的球员。

乐透能力解析

在比赛过程中，玩家在进攻端成功得分以及在防守端通过抢断和盖帽能够积累乐透值，当乐透槽被填满后即可发动随机的乐透能力。乐透能力能够有效的帮助玩家在比赛中取得优势，甚至成为反败为胜的关键因素。游戏共有6种乐透能力，每完成一个地区的锦标赛决赛后都会解锁一个新的乐透能力，下面为各位玩家总结一下游戏中出现的乐透能力。

必杀球

必杀球在持球人过半场后即可发动，特点是无论持球人在场上的任何位置投球，只要球出手则必中，另外必杀球能力发动后能够被对手抢断和使用推人来破坏。玩家可以使用这个能力后退回自己的后场然后投中超远三分，这是最安全的得分方式。

无限体能

能够使己方球员在26秒内体能无限，并且自带加速效果。玩家在此能力下可以无限进行射击和花式带球等需要大幅消耗体力的动作。



灌篮 x2

发动能力后玩家在油漆区内使用灌篮得分会翻倍，限时40秒。

进攻时间减半

让对手的持球进攻时间减少，降至6~8秒左右。

三分 x2

发动能力后玩家在三分线外投篮得分翻倍，限时30秒，配合完美投篮（Perfect Shot）加分后一回合能够拿到7分，是一个能有效拉开比分或者追上分差的能力。

随机地带

发动能力后会在前场的地板上随机出现一个星形区域，在此区域内命中一次投篮得分加倍，再命中一次3倍得分，以此类推，最多能拿到4倍得分。

征服世界指南

在本作的锦标赛模式中，玩家能够在位于全球各地的6座球场中与AI球员进行2V2决斗。每个地区从八强赛到决赛共有4场比赛，在决赛中胜出即可解锁下一个地区的比赛。每个地区根据解锁的时间早晚难度也会依次上升，纽约最弱，拉斯维加斯最强。另外每场比赛都包含一个金杯任务，完成一个地区4场比赛的金杯任务即可解锁一个专属篮球。下面为大家带来金杯任务指南以及重点场次攻略。



金杯任务一览

地区	场次	任务内容
纽约	八强赛	投进2记三分球
纽约	四强赛	收获1个盖帽
纽约	半决赛	完成1次抢断
纽约	决赛	成功完成1次空中接力
巴黎	八强赛	盖掉对手的1次空接或者灌篮
巴黎	四强赛	仅使用中投或者上篮得到20分（灌篮得分不会计入）
巴黎	半决赛	收获3个盖帽
巴黎	决赛	投进7记三分球
东京	八强赛	投进3记三分球
东京	四强赛	在比赛中上演4个精彩灌篮
东京	半决赛	收获2个盖帽
东京	决赛	在比赛中成功激活3次乐透能力
上海	八强赛	在比赛中成功激活3次乐透能力
上海	四强赛	收获6个盖帽
上海	半决赛	完成7次抢断
上海	决赛	成功完成4次空中接力
伦敦	八强赛	在比赛中连续命中10记三分球
伦敦	四强赛	在比赛中连续命中10记两分球（灌篮得分不会计入）
伦敦	半决赛	盖掉对手2记空接或者灌篮
伦敦	决赛	在后场至少命中一记超远三分
拉斯维加斯	八强赛	在比赛中上演10个精彩灌篮
拉斯维加斯	四强赛	完成15次抢断
拉斯维加斯	半决赛	在比赛中连续命中12记三分球
拉斯维加斯	决赛	在后场至少命中两记超远三分

TIPS AI在底角处投三分不是很准，这一点可以多多利用。

金杯任务难点攻略

在比赛中成功激活3次乐透能力

此任务的难点在于比赛时间的限制，东京决赛还好，有足足五分钟的时间，但上海的八强赛仅有三分钟的比赛时间，如何在三分钟内成功激活3次乐透能力就非常考验玩家的技巧了。而在比赛中想要快速增加乐透值的方法就是使用高品级的球员（史诗或传奇）在进攻端空接或者灌篮，在防守端对对手抢断或者盖帽（在必要时刻可以直接放弃防守，专注进攻）。注意一定不能推人。在球员的选择上尽量选择个高体重的中锋，这样才能更容易地完成灌篮或者盖帽。



完成15次抢断

锦标赛最难的金杯任务，玩家需要在3分钟内完成15次抢断才能获得金杯。由于拉斯维加斯地区的比赛难度十分之高，即使是抢断能力10的球员，抢断成功率也不是很高，玩家需要尽量节省时间，使用抢断成功率最高的方式来进行抢断。另外需要了解的一点是本作的抢断判定和正常比赛不太一样，只需使用抢断动作掏落对手手里的篮球就算一次抢断成功（即使是对方再次捡到球）。并且在比赛中，抢断成功率最高的区域是对手的后场到中线附近，玩家应当尽量在此区域中进行抢断，若对手已经来到前场，则放任其得分以节约时间。另外完成本任务的最佳方法是先持球到前场底线附近，然后放任对手抢断，对手抢断后立即反抢断，这时的抢断成功率很高，若反抢断成功则再让对手抢断即可，这样循环抢断就能比较容易地达成任务目标。



在后场至少命中两记超远三分

此任务比较考验人品，首先要选择三分球能力值高的球员（如库里），然后再选择一个篮板能力高的队友，开场后使用三分球能力值高的球员从后场狂投三分，并根据每次篮筐附近的提示摸索最佳出手时机。篮板方面交给AI不用担心，基本上投后场三分时队友能捡到百分之九十的篮板，这之后能不能完成任务就考验玩家手感的调整以及运气了。另外，也可以使用乐透能力必杀球来投进后场三分，但乐透能力随机性太高，故不是特别实用。



拉斯维加斯决赛攻略

作为锦标赛的最后一场比赛，这场比赛的难度到达了一个顶峰，在本场比赛中，玩家将会面对无所不能的艾弗森以及突破天际的奥尼尔，这两个人的攻击范围覆盖整个半场甚至全场，其疯狂的得分能力让玩家很难招架得住，下面为玩家带来本场比赛的打法指南以及阵容选择。

打法指南

面对对方两人的超强攻击力，玩家的防守可以说和纸糊的没有什么区别，抢断的成功率非常低。但对方的超强阵容也有其弱点——艾弗森。艾弗森相对于奥尼尔来说个子矮小，这就给了玩家利用大个子对其进行封盖的机会，玩家应当尽量放艾弗森持球进入三分线以内，这时他十有八九会选择灌篮，玩家就能够操纵大个子球员进行封盖，此方法成功率非常高。在进攻端，要注意尽量不要灌篮得分，因为对方奥尼尔的防守能力非常强，使玩家灌篮的成功率大打折扣，三分球应当成为玩家的主要进攻手段。尤其是面对对方强大的进攻火力时，如果不能依靠三分球和对手进行对轰，那么玩家很难跟上对手的分数。同时需要注意的是，对手的抢断成功率非常高，只要被近身几乎百分之百会被对方将球掏走，因此玩家要多注意使用肘击这个技能来拉开与对手的距离，保持持球与投射的安全性。



阵容选择

在阵容选择方面，玩家可以选择两个三分能力值高的球员和对手打跑轰战术，也可以选择一大一小在防守端夹击艾弗森打开局面。比较推荐莱昂纳德以及詹姆斯这对组合，两人都有三分能力的同时在防守端面对艾弗森也不会吃亏，运气好的情况下詹姆斯甚至能帽掉奥尼尔，是一个非常有效率的组合。

进阶技巧

作为一款篮球游戏，恰当的使用技巧能最大化的利用自己的优势，高效率地进行得分，虽然本作以娱乐为主，但不妨碍战术或者技巧的使用，还能够对比赛的胜负产生重要的影响。下面就为玩家们介绍几个在比赛中比较实用的进阶技巧。

挡拆战术

本作没有挡人的按键，但新加入的推人键在一定程度上能够起到挡拆的作用。在比赛中按住L键即可召唤队友过来推搡前面的防守人，然后趁机操作持球人加速突破，之后前面就没有防守人的阻截了，玩家能够轻松得分。

花式动作技巧

在比赛中使用花式动作能够轻易突破防守人的阻拦，但缺点就是常常会直接突破到三分线内，随后玩家只能杀入到内线得分。如果此时玩家方落后，而对手的防守能力十分突出，则需要利用花式动作到三分线外投篮。玩家可以在后场先背对敌人然后往右推右摇杆，即可在背身状态下突破对手的同时来到三分线附近投入三分。



错位单打

错位单打分为小打大和大打小。小打大时面对移动速度缓慢的大个，玩家要多利用花式动作突破来制造得分的机会，同时尽量不要使用空中接力和灌篮这种带有子弹时间的方式，十分容易被对方大个盖帽。大打小就简单多了，只要进入三分线按住加速和投篮就能起跳灌篮了，运气好的话还会造成“In Your Face”加分。

钓鱼执法

通常在防守对方小打大时，不用贴太近（太近对方会传球），故意放对手进入三分线灌篮，接着在身后追帽即可。



审时度势

玩家在场上要根据形势来做出对自己有利的战术。如果对手激活了乐透能力中的必杀球或者三分x2，则最好放任对手进入油漆区得两分，若对手激活灌篮x2和随机地带，则放他们三分不失为更好的选择。并且如果玩家以微弱的优势领先或者对方激活了不利于自己的乐透能力，则可以将节奏压慢，消耗比赛时间。

TIPS 推人会消耗能量值和体力值，能量值耗尽后则只会消耗体力值（没推到人不会消耗能量条）。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

THE SURGE

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 六等星
美编 Juxi

作为曾经效仿魂系列开发了《堕落之王》的Deck13，其精美的美术功底与关卡设计都继承到了本作之中，科幻题材一改以往魔幻风格也令人眼前一亮。本次攻略将为大家带来一周目全奖杯相关收集流程攻略，令各位读者能拥有一场完美的体验。

机甲狂潮		Deck13	
The Surge		动作角色扮演	美版
2017年5月16日	本地1人	无对应周边	
售价为59.99美元			

PS4 XOne

本文对应游戏版本 ：1.02

界面图示



①生命值 ③能量 ⑤道具 ⑦锁定部位
②精力值 ④武器熟练度 ⑥敌人生命值 ⑧处决提示

成长系统

相对于以往的同类型游戏，科幻题材的确算是一个创新之举，为了配合题材而大刀阔斧修改的成长系统可谓本作的特色之一，对于刚上手的玩家而言可能会有些摸不到头绪，下面简要讲解一下各系统功能的使用方法。



核心能量值Core Power Consumption

本作取消了等级的概念，用核心数值这一类似于COST的数值限制玩家的成长。初始角色为10点，通过击杀敌人获得的废料（Tech Scrap）来提升等级。每提升一级便会增加1点，该游戏除武器外所有装备都拥有各自的核心能量值，因此即使低等级也可以穿戴某件高数值的装备，但由于核心能量值的限制，必须要在其他方面做出妥协。

装甲&芯片Gear&Implants

游戏中有许多种装甲套装，而套装的部件获取方法只有通过与敌人战斗时，处决并肢解敌人穿戴装备的部位才能获得设计图纸。获得图纸后即可在安全屋通过零件与废料制造对应装备。如果已经获得该装备的图纸，那么重复肢解下来的部件会自动分解成制造装备的零件。玩家可以因自己的需要，有目标性的制造自己心仪的套装。

芯片部分主要为玩家提供除防御和攻击外的其它效果，包括补给品也是通过芯片获得。初始芯片只有4格，最大值8格。随着核心能量值的提升，会逐渐解锁槽位。随着剧情的推进解锁了新骨骼后，槽位的最大值也会提升4格。其中对于游戏最有帮助就属提升生命最大值的芯片，毕竟除了升一级加的1点生命值外，只能靠此来提升生命值的上限。

芯片还分为拆卸芯片和植入芯片，拆卸芯片可以随时随地的进行更换，而植入芯片只能通过安全屋来进行更换。



骨骼Rig

游戏流程中会获得两次骨骼，每次获得骨骼都能得到很大的帮助，不过获得骨骼后必须在安全屋提供足够的废料才能激活。

武器Weapons

游戏中每遇到拥有新武器的敌人时，肢解敌人的右手即可首次获得该武器。武器无法制造，也无法重复拥有，只能在安全屋对武器进行升级。重复肢解的武器会自动转换成升级武器所用的材料。

武器分为5大类，分别为Single-rigged（重型单手）、One-handed（轻型单手）、Heavy-duty（重型双手）、Staff（轻型双手）、Twin-rigged（双手武器）。不同的武器有其各自的熟练度，通过处决敌人能够快速的增长武器熟练度，提升效能。



良性BUG

游戏的难度相对较高，而且判定以及手感都有一定的问题，操作不好的玩家玩起来可能会很难受，好在游戏存在一个良性BUG能帮助玩家推进流程。首先玩家需要拥有Plasmic Regenerator（缓慢回血芯片），然后将自身的生命值降低至一个缓慢回血无法回满的数值。找到一个安全的位置，将道具栏切换至缓慢回血芯片，将武器换成双手武器。首先按住×键奔跑，然后使用一个芯片，使用完半秒后按下R1键使用滑铲，当武器出招完毕后马上再按一次○键使用道具，会听到嘈杂的声音，表明BUG已经触发。此时等待道具的CD冷却完毕后，人物会一口气将剩余的道具全部吃完，并永久叠加回血，直到玩家死亡或者切换区域。可惜这个BUG看似非常厉害，其实在后期流程中，玩家一不小心就会被秒杀，所以还是需要多多锻炼自己的技巧，步步为营。

注：按键操作以PS4版为准。

一周目全收集流程

1 ABANDONED PRODUCTION

驾驶轮椅触发剧情后，醒来捡起地上的武器，上坡前行，在蓄力攻击（Hold L1键）提示的后面可以捡取合成装备使用的零件。通过管道来到新的区域ROCKET YARD。左边会遇见两名敌人围着尸体，并会有切换敌人教学的提示。消灭敌人后尸体上可以捡取芯片Medical Audit，这个芯片可以显示敌人的血量，可以说是流程必备。进入安全屋整顿后便会触发剧情并更新任务，玩家需要找到Power Core来修复安全屋中的各项系统。与出现的全息投影交谈，了解这个世界的情况后从全息投影右边的门出去。



出门后下楼梯顺着左边走，会首次遇见人形敌人，这里还会触发分析敌人的教学提示。玩家锁定敌人后需要使用右摇杆来分析敌人身上不同部位，找出可以进攻的弱点，否则将无法造成伤害。沿路还会遇到两名人形敌人，解决掉使用激光武器的敌人后就可以捡取任务物品ATLAS Power Core，回到安全屋后开启装备系统。整顿过后继续回到之前三名人形敌人所在的地点，调查大门左边需要超载能量10的控制器，即可打开大门进入MAIN ASSEMBLE LINE。



顺着轨道向前走，会遇见一扇无法打开的门，需要搭乘左边的电梯上到二层，超载能量 11 的控制器来打开这扇门。内部可以捡到一个芯片和一个录音。回到正路，当看到一块写有“GAUTION”的绿色牌子时，打开右边的门可以打通回到安全屋的捷径。顺着轨道小心前进，沿途的敌人都比较棘手。走到头后超载能量 10 的控制器打开大门，离开室内场景。





场景的一个集装箱上。

再次回到刚刚楼梯上去的地方，从另一侧的楼梯下去解决掉三个飞行器来到新场景 ROCKET ASSEMBLY STATION。大门外右边的楼梯上去解决两名敌人还可以获得一个芯片。进入后打开前方大门进入 POWER PLANT。虽然有开灯的教程，但是需要有对应功能的头盔才能开灯，不过里面场景并不复杂，顺着楼梯一路走到底便可以发现需要超载能量 10 的发电机开关，打开后整个场景的灯就会打开。守护开关的敌人会掉落芯片，该芯片可以利用能量来回复的生命值，非常实用。打开发电机之前一个房间有一处向下的电梯，乘坐电梯下去后能找到一扇门，此时还无法打开，门对面可以获得【Liberator 录音 #1】。之后回到 ROCKET ASSEMBLY 的空地上会遇见本作第一个 BOSS——P.A.X

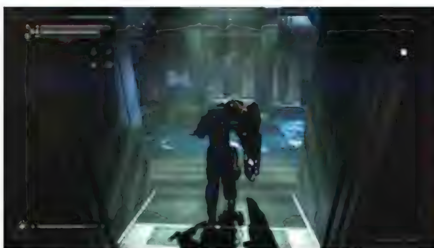
出来后右手边的门为回到安全屋的捷径，左手边是进入室内场景尽头的捷径，碰到周围绿色的腐蚀物会扣除玩家的生命值。通过管道径直走能看到一台绿色的挖掘机，在挖掘机还没发现玩家前先解决掉旁边的飞行器。挖掘机的招式简单，但是伤害很高，一定要注意不要靠近铲斗，当挖掘机发出警报时马上远离挖掘机防止被回旋攻击击中，击败挖掘机后可以获得贵重品 Shining Coin，旁边还能捡取【漫画 #1】。沿轨道前进走到头会遇见一名敌人和飞行器。解决掉后捡取芯片，然后从左边的梯子上到二楼。打碎木箱可以看到一条小路，小路尽头可以捡取一个芯片。然后找到一段向下的台阶，跃下会回到室内

BOSS战 P.A.X

BOSS 的 AI 水平很低，当玩家在正前方时挥动手臂摆动，玩家在侧边时横扫，玩家在后侧时只会原地跺脚，因此在后侧死角输出即可。需要攻击腿部将 BOSS 生命值下方的橙色槽涨满，这时 BOSS 会远离玩家使用导弹攻击，只需要迅速跑到它下方，导弹就会攻击到自己，使其跪倒在地上，这时攻击就能削减它的生命值了。解决 BOSS 后，旁边的电梯上去调查火车即可完成本章节。



2 CENTRAL PRODUCTION B



走上台阶进入左边的房间，调查控制台召唤出飞行器，飞行器会将右边的电梯控制系统破坏，之后乘坐电梯向下到达 PERSONNEL ARRIVAL。下来后顺着路走便可以来到安全屋，但是里面有封录音无法获得。从安全屋外右侧的门出去，解决掉一名敌人后超载能量 10 的开关即可回安全屋获得【Rabbit 录音 #1】。

回到刚刚超载的位置继续向前有个三岔路。正前方两名手持棍棒的保安太厉害，先不管他们。走左边跳下来超载能量 10 的开关，并调查旁边的录音，此时会出现一名 NPC，与其对话后 NPC 转移到安全屋内。继续跳下来解决敌人，左手边还能找到【Rabbit 录音 #2】。清空场地内的敌人，回到落下点处，写有“ERGO LITH”白色集装箱右边过去，解决一名敌人，背后能够捡取武器棍棒。向前走还会遇到使用枪炮台的敌人，迅速利用滑铲接近敌人解决他。之后拐角会遇见一名背对着你的敌人，偷袭搞定后小心右边走过来的敌人。

先不要走中间的楼梯下去，走左边的平台跳下去解决掉使用枪炮台的敌人，然后再跳到中间的楼梯处。先不要从中间的门离开，走右边的梯子上去能到一个房间，里面会有 4 个敌人围着自动售货机发呆，全部解决后可以获得一个奖杯 / 成就，同时这个房间右侧的集装箱上，通过跳跃上去还能获得【漫画 #2】。回到之前下楼梯的大门处，再走左边的通道，走过黄黑相间的管道来到 SUPPORT LINK2，然后走右边的长廊一直到头可以获得【Rabbit 录音 #3】



之后从管道回来向前走，在一块显示屏前会触发一个特写动作。从显示屏左边的通道进去，小心埋伏的敌人。左手边的桥梁会有很多敌人，暂时不过去，继续前进向右手边拐过去会看到一名使用枪炮台的敌人，小心旁边箱子里面还埋伏了一名敌人。枪炮台旁边有一个电梯可以上到通风管中。从通风管可以直接绕到桥梁的对面上面，跳下来会来到 RECYCLING，也可以走楼梯下去到达一个房间，打开门后会直接到达机械实验室。



该区域一进来，从第三个打开的卷闸门能进一间机械实验室，能获得【Ferguson 录音 #1】。回到正路的右边，会有一个电梯向上，顺着高架一直走能够打开两扇卷闸门，其中一扇门是通往之前黄黑相间管道长廊的捷径。进入正路的卷闸门可以来到车间的控制室，打开控制室里面的两个开关，里面还有一个回血仪器，通过仪器旁边的的电梯下来，到达车间两台挖掘机的另一侧。顺着路前行能看到一根正在建造的火箭，右手边的楼梯上去走到尽头可以打开回到黄黑相间管道长廊的捷径。

回到建造火箭的出口一路向下走来到底部，解决掉三名敌人后调查中间平台上需要超载能量 10 的控制器，这样背后的门就可以打开来到 TOXIC WASTE DISPOSAL。刚开门右手边会发现一个可对话的管道，对话后选择选项 “Give 5,000 tech scrap”（需要准备 5000 废料）。这里的敌人强度比之前高很多，解决掉三名敌人进入房间后左手边能发现【Ferguson 录音 #2】。



一路前行上楼梯后会有向左向前的岔路，直走上楼梯后右手边回头能够获得【Rabbit 录音 #4】，左手边房间则有一个机器人和一个零件。回到岔路从左边的楼梯上去，场景的尸体处可以捡到一个录音。尸体右边的门现在还打不开，从左边的安检口下去。右边的敌人不会攻击玩家，可以无视。左边可以超载一个开关开启电梯，这个电梯就是从安全屋出来看到的那个无法使用的电梯。回到安全屋整顿一下后坐电梯下来继续探索。



前方道路布满了腐蚀物，无法直接通过，回到之前那个不会攻击人的敌人处，有一个小电梯可以上到通风管道，再从此处跳下就可以直接到达布满腐蚀物道路的另一头，进入空旷地便会触发第二场 BOSS 战。

BOSS战

LU-74

BOSS 拥有 6 条机械腿，靠近时会用机械腿砸向玩家，但是硬直很大。每砸两次会使用一次回旋攻击，此时需要远离 BOSS。但其只剩下 3 条腿时会进入二阶段，此阶段会使用喷火攻击，并且回旋攻击持续时间更长。玩家只有攻击中心下方的黑箱子才能扣除它的生命值。

解决 BOSS 后乘坐旁边的电梯上去，右边会回到之前的区域，左边走管道和两段电梯会来到新的区域，左边的坡上去会回到 BOSS 房外的腐蚀物通道，前方还不能走，顺着右边的梯子下去来到 OUTBOUND TRAIN STATION，走这里可以乘车到达下个章节。



3 RESOLVE BIOLABS



从火车出来后正前方的平台上去就可以到达安全屋，安全屋右侧的门是正路，右边是一扇无法打开的门，从左边的楼梯下来到达 OUTER SEWERS。这里的机械攻击欲望很低，顺着通道超载一个能量 14 的控制器。超载完后右边会立马冲出来一台机械，解决掉后上楼梯绕过来能看到一台电梯，现在还无法使用。电梯左边有一个超载的控制器，先解决埋伏在旁边的敌人再去调查。调查后电梯就可以运作了，乘坐电梯来到室外。

上来后解决一名敌人，旁边还有一个医疗站可以回血。从旁边的门下楼梯，盘上黄色集装箱再跳到红色集装箱上可以捡到一个芯片。不过要小心，如果掉下来的话会被很多敌人包围。前方会来到一片很空旷的场地中有许多蓝色的温室厂房，右边还隐藏着一台绿色挖掘机，挖掘机的入口处可以捡取一把武器，里面还隐藏着一把特殊武器，不过有挖掘机守护着，等到后期再来捡取。空旷场地中会有许多难缠的机械狗，千万不要拉远距离与其战斗。蓝色的温室厂房现在还无法进去，一路上会有许多机械狗前来骚扰，如果无心恋战的话，推荐玩家来到温室厂房左边超载控制器后立马跳进前方的洞内，机械狗不会追进来。





进入洞内走下第一段台阶时左手边可以捡到【Liberator 录音 #2】。一路前行便会到达温室厂房的内部 OUTER SEWERS。当屏幕刚提示出地名时，右边的平台可以通过跳跃过去收集一些补给品。正前方的门还无法打开，从左边的楼梯下去到达 LABORATORIES，小心这个地方会埋伏不少敌人。从右边的楼梯一路向下，路上会看到不少温室培养皿。当到达有玻璃培养皿的房间内，其中一个桌子上可以捡到【Liberator 录音 #3】，录音旁边的桌子还能捡到【漫画 #3】。之后这个房间内还有一个控制器需要进行超载，然后从录音左侧的电梯离开，到达 GREENHOUSE FACILITY。



开了温室的大门，这里的敌人变成了喷火士兵。前往另一间温室厂房(门口有录音)，进来后左拐先上楼梯超载22核心能量的控制器，然后再下来顺着下坡一路前进到达一间实验室，可以捡取重要道具BOTECS Power Core，之后就可以利用无人机打开此前无法打开的门了。与一旁的NPC对话后，从房间另一处有无人机教学的地方开门回到安全屋。

这个场景其实就是之前空旷场地的温室厂房，下楼梯后右转打开一扇门后小心左侧埋伏的敌人。接着到达下一个房间后小心这个场景内的机械狗，去右侧铁丝网内调查控制台就可以打开所有温室厂房的大门，直接回到室外。从室外出来，再次向之前跳下去的洞口方向前进，左拐跑酷可以发现一台电梯，电梯边上还有一个录音，该电梯可以直接回到安全屋外的列车附近。



再次来到空旷空地，因为打

4 重返CENTRAL PRODUCTION B



回来后重新调查安全屋门口的录音获得新的【Rabbit 录音 #5】。之后前往火车站前那段无法过去的桥梁，现在可以使用无人机打开那扇大门。进入大门后左边会有一台挖掘机，可以不用理会，直接从向右的台阶一路向上前进。当到达一个十字路口时，左边可以捡取一个芯片，右边能看到个超载能量20的控制器，控制器打开的门里面会有许多敌人。面朝控制器的右边还能捡取【Ferguson 录音 #2】。接着从这个录音的左边有一段向下的回旋台阶，穿过一团烟雾后打开门下去可以再收集到【Ferguson 录音 #3】。

原路返回再次面朝控制器右边的房间。径直走到头，在玻璃窗面前左拐能看到一个医疗点，医疗点右边沿着楼梯向上来到二楼。右边有一个芯片，跳过正面的三个蓝色集装箱，旁边能 拿到一个录音。顺着墙壁上的箭头进门上楼梯，前方会为第三个BOSS的房间，右拐则会到达CONVEYOR HUB，这个房间可以在玻璃柜里面获得新的机械骨骼EXO2。回去向BOSS房前进，楼梯中段会有一个可以对话的管道，交付10000点废料，继续向上能发现一个电梯，电梯右边的管道可以回到安全屋。

BOSS战
Big SISTER 1/3

首先需要面对BOSS的两只钢爪和喷射激光的头部，当钢爪水平放置前冲时一定要提前躲开，然后对钢爪进行输出，躲避激光时会有反复两道一定要注意。但两只钢爪都破坏时会进入第二阶段，场地会变形，左右两边会有共计4根焊枪攻击玩家。推荐在场地变形时直接冲到BOSS头部的下方角落里卡位，角落可以安逸地解决掉两只靠近BOSS的焊枪，然后锁定头部单挑就要简单许多。

解决BOSS后落下打破铁丝网进入通风管道，在一处玻璃门前会触发剧情来到下一章节。



5 RESEARCH AND DEVELOPMENT

场景内的一间红房子为本章的安全屋，进入后左手边可以捡到【Evolution 录音 #1】。室外许多门还无法打开，从安全屋背后的楼梯上来进入APPLIED NANO SCIENCE。这里会出现保护敌人的飞行物，不先击破飞行物的话敌人的防御力会大幅度上升。一直前进会看到包裹着冷凝剂的玻璃柜，打破的话会对自己造成伤害。与场景右侧玻璃背后的NPC交谈后，左侧的门会打开，来到RESTRICTED AREA:UTOPIA PROJECT。

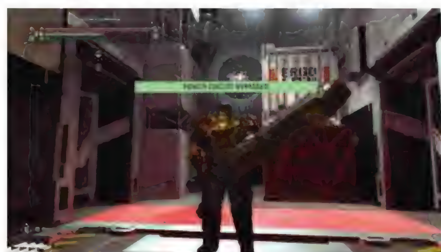


解决掉飞行物和两名敌人，上平台超载能量27的控制器。场景内部右侧的房间可以拿到一个芯片，然后从写有“20”墙壁左边的门出去。敲打铁丝网会进入到通风管道，右侧还无法过去，先向左走上电梯，然后再跳下去来到一个通道，落下来右边的门在之后获得新骨骼打开后可以获得【Evolution 录音 #7】【Evolution 录音 #8(最后一个)】。尽头右转来到BIO IMPACT RESEARCH。这个房间的



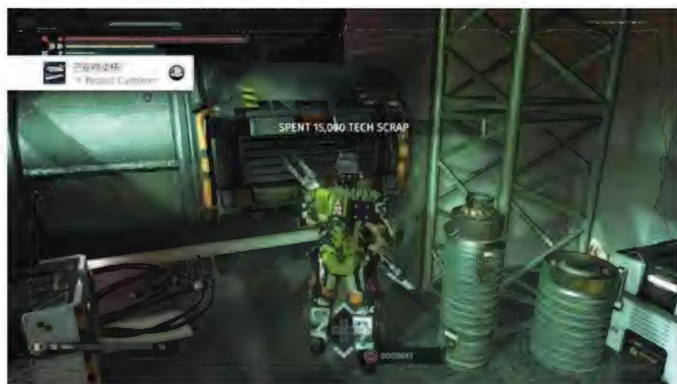
左侧门还无法打开，打破铁丝网再次进入到通风管道，左拐是捷径可以回到安全屋。直走乘坐电梯向上打破铁丝网会来到NANO PRODUCTION HALL。接着打破铁丝网第三次进入通风管道，一路向下。

当遇见敌人后右手边的开关会释放出两台机械臂，左边能看到一个在高处的核心能量控制器。直接跳下来向左走，再向右看能发现一个飞行器超载点，超载后左边的一条隐藏小路可以打开回到安全屋的捷径，超载点右边则会来到一间大型实验室。上楼梯解决掉敌人可以超载核心能量 10 的控制器，之后便可以打开下方的大门。



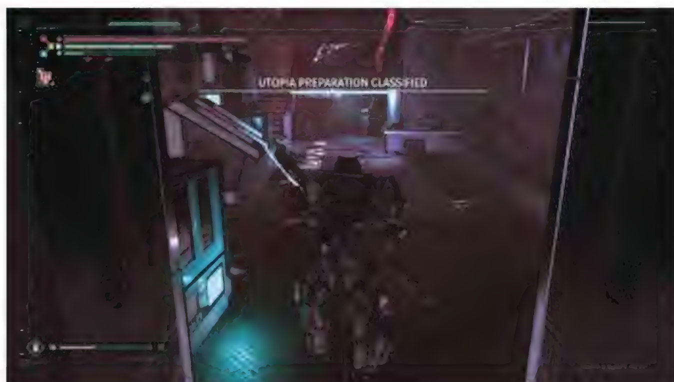


大门进来后上坡到达 UTOPIA LOADING BAY 区域，消灭敌人进入通风管道上的电梯，然后跳下到达室内。这里会遇见未穿装备的敌人，需要击杀两次才会死亡。从破碎的窗户出来，登上左边的电梯进入通风管道，左拐左手边能收集到【Rabbit 录音 #6】。右拐解决掉机械臂打开铁丝网，沿着左边走到达一扇门前，门右侧箱子背后还隐藏着一个医疗点。进门后左边会发现能够对话的管道，给予 15000 废料即可完成这个支线并获得奖杯 / 成就 Repeat Customer。



打破这个房间的铁丝网进入通风管道，乘坐电梯向下，左边无法通过，继续乘坐右边的电梯向下，打破尽头的铁丝网来到一间紫色的房间，这个房间内还可以获得【Evolution 录音 #2】。向漆黑的通道内前进，打破铁丝网乘坐向上的电梯，打开一扇玻璃门并来到 RESTRICTED PROJECTS。通道左侧的门打开后是回到安全屋的捷径。

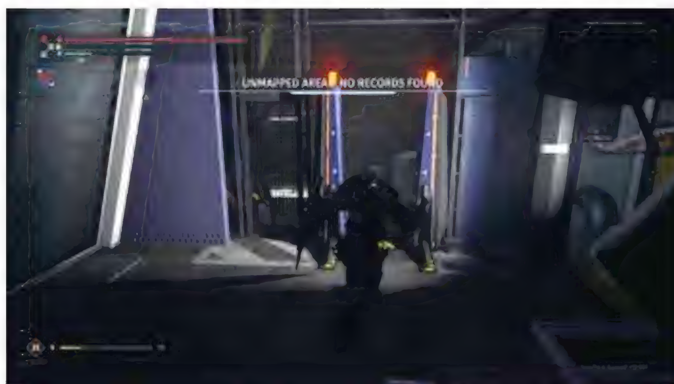




在安全屋整顿一下后返回左转进入一个大厅。这个大厅有许多岔路，其实都是互相贯通的，调查大厅内 01 和 02 两个控制台打开门后，先进入 02 号房间，左边的铁丝网打破进入通风管道上楼梯，走到头来到一个房间内，房间中央躺着两名尸体的桌子上放着【漫画 #4】。接着去 01 号房间超载控制器，再从大厅下层中间红色的门过去坐电梯来到 NPC 的房间内。与 NPC 交谈过后就可以回到安全屋所在的大厅，这里会布满安保敌人，一侧卷闸门可以打开前往下一章节。玩家会再次回到 CENTRAL PRODUCTION B，一路跑回安全屋整顿后，出来到达该场景之前两名保安把守的卷闸门处，会有新的电梯，来到新区域。

6 EXECTIVE AREA

来到新区域走过安检门，右边便是安全屋，正前方进入 TOWERING EYE。进门下楼梯右边有个铁丝网，进入通风管道后右转打碎障碍物能够获得【Rabbit 录音 #7】。通风管道出来后走正前方的管道可以直接到达第 4 个 BOSS 战的地点。



BOSS战

The Black Cerberus

第一次进入 BOSS 战时会有许多小兵，所以第一次基本上是不可能战胜。第二次来后只有 BOSS 一人，在 BOSS 每次斧子砸地的时候都可以锁定其头部造成大量伤害。当 BOSS 血量下降至 1/3 时会召唤出 P.X.A 来战斗，需要解决掉 BOSS 之后才会出来打第二回合，不过招式没有任何变化。当血量下降至 1/5 时拥有足够的能量同样能对 BOSS 进行肢解。如果在与 P.X.A 战斗时，勾引其导弹毁掉了场景内的两个白色罐子，那么锁定 BOSS 右手处决将可以获其全套防具 Black Cerberus 套装，这套装备也关系到一个奖杯 / 成就的获得。





战胜 BOSS 后回到安全屋，就可以解锁安全屋左手边的新骨骼了，得到这款骨骼就可以前往此前需要扫描身分，无法开启的大门。回到 BOSS 战的地方，上面的平台开门上楼梯可以乘坐一个电梯，电梯中还会有一名敌人，不过由于更换了骨骼，敌人无法识别出目标，需要解决他才能启动电梯。

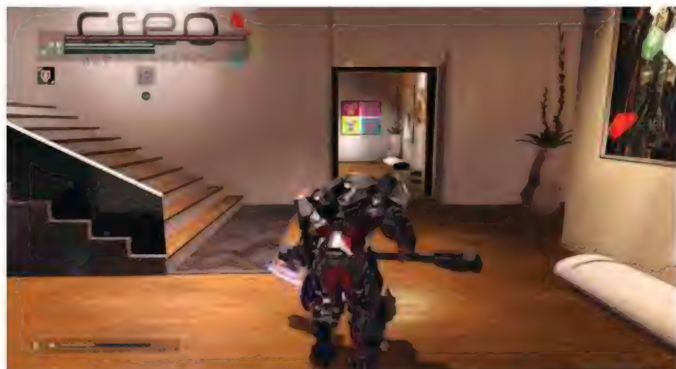


乘坐电梯后可以在门口找到【Rabbit 录音 #8】，之后从右边的通风管道打破铁丝网开门来到 CREO 公司的前厅，一路解决敌人打开门后终于来到久违的室外场景 CREO EXECUTIVE FORUM，不过公司的大门现在还无法通过，大门下方的鹅卵石水池内可以获得【Ferguson 录音 #4（最后一个）】。



现在从公司正门左侧的小门进入。进入通风管道后先右拐乘坐电梯，这条路是回到安全屋的捷径，可以回去整顿一下。再次回到公司正门左侧的小门，这次通风管道左拐，来到一个房间后左手边能捡到【Rabbit 录音 #9】。接着直走打开铁丝网和门，进入公司内部。

正前方的门是回到公司前厅的捷径，走左边楼梯上去到达公司门口。内定中间白色鹅卵石铺成的道路上可以找到【Rabbit 录音 #10】。这里有许多分支，从右边有放置屏障的道路可以进到一间办公室，里面会有一个录音和【漫画 #5】。





大门右侧有两扇门，先走右边没有关上的门进入一条通道。通道又有左右两扇门，左边一扇门进入后可以触发一个奖杯 / 成就 CREO Killed the Video Star，而右边那扇门走到头进入一个房间可以收集到【Liberator 录音 #4(最后一个)】。回头在选左侧关上的门打开进入，来到 SERVER ROOM，前方的尸体可以捡到【Rabbit 录音 #11（最后一个）】。继续探索这个房间可以超载一个控制器，在这个房间最底层有三个蓝色圆圈的位置，调查左边冒火的“CHKOSK”可以获得奖杯 / 成就 Turing Test。

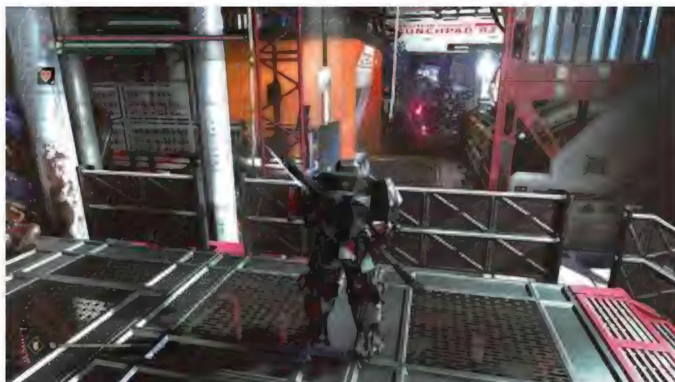




回到公司外厅，从正门进入公司到达 BOARD ROOM，这里将会触发一段剧情，剧情结束后还能获得奖杯 / 成就 Who's in Charge Here。从公司出来回头能看到一只机械狗和一名敌人把守的电梯，将其解决后调查电梯来到最后一个章节。

7 Nucleus

出来后一直沿着路前进，但看到蓝色“OPS“标志时前方无法通过，需要调查旁边的控制台才能将安全屋转移过来。进入安全屋整顿后出来左转上回旋楼梯，当看到 Floor2 的地图时回头能发现【Evolution 录音 #3】。接着从旁边的门出去来到 FLOOR2。从左边躺着尸体并且有探照灯的入口进到一个房间，房间能还能找到【Evolution 录音 #4】。从房间出来正对面走过去，可以将安全屋升到人物的面前。



从安全屋出来右转，向挂有“OPS”标志的道路前行，打开门后来到NITOGEN PUMP STATION。这里是一条漆黑并且充满毒气的通道，通道对面的门打开是回到回旋楼梯的捷径，通道中途左手边有个平台可以落下。落下后直走，不要进入透进光线的房间，而是直接右转进入通风管道的电梯，可以捡到【Evolution录音#5】。继续沿着通风管道向上会遇见异形生物，伤害非常高，需要小心面对，解决后这里能打开通往FLOOR2的捷径，同时这里还有到达FLOOR3的电梯。



先回到之前的叉路口选择进入有光线的房间内，进来后是一间布满毒气的通风管道，登上一段电梯后可以超载一个控制器，控制器的背面还有一个通道可以进入UTOPIA PREPARATION CLASSIFIED，正前方有录音的控制台旁边能够收集到最后【漫画#6】，房间内还有一个火箭控制台，是否操作这个控制台会影响游戏的最终结局。从火箭控制台后面的出口出去会切换场景，场景末端可以捡到武器Cdoename：Godtterdammerung。

先回头，登上去FLOOR3的电梯会来到列车站，列车会回到CENTRAL PRODUCTION B。无须回去，径直从前方的洞掉下去一路前行，即可来到FLOOR3。下方会有两只异形生物，尽量不予其战斗，直接超载异形生物旁边的控制器，然后回身下楼梯，将电梯放下来后上去，将安全屋升降至3楼。



去安全屋进行整顿后出来进入左边的房间内，上二楼平台超载控制器后，这个控制器可以打通FLOOR1前往最终BOSS的道路。打破控制器背后的铁丝网下来右转到头，坐电梯下来能获得【Evolution录音#6】。剩余两个Evolution录音请回看第五章。

快速回到FLOOR1的办法就是直接从平台找准位置往下跳，看似高度很大，但是本作用下落攻击时无论多高都不会造成伤害。回到FLOOR1后整顿下装备，即可走进之前被封锁的大门，迎接最终BOSS了。



BOSS战

ROGUE PROCESS

根据战斗开场是否触发对话来区别不同的结局路线。BOSS第一阶段为大型集合体，玩家需要三次击破触手，然后调查长点中的超载开关触发其第二阶段，BOSS的右后方为攻击死角。第二阶段后BOSS会变成人形敌人，锁定头部能提高对它的伤害。BOSS使用下劈冲击波后是最佳的攻击机会，同样在其生命值不足1/5时可以对它直接处决，结束战斗。至此，全游戏通关。





奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	杯种/点数	解锁条件
The Surge	白金/70点	解锁其他全部奖杯/成就
P.A.X	铜杯/15点	击败第一名BOSS
Firebug	铜杯/15点	击败第二名BOSS
Big Sister	铜杯/15点	击败第三名BOSS
The Black Cerberus	铜杯/20点	击败第四名BOSS
Brave New World	银杯/30点	完成游戏，并且没有破坏乌托邦协议
For the Good of Mankind	银杯/30点	完成游戏，并且破坏乌托邦协议
I'll Be Back	铜杯/15点	第一次死亡
On My Own Two Feet	铜杯/15点	剧情流程
Sorry, I Dropped This	铜杯/15点	捡回自己掉落的废料
Hey Listen	铜杯/15点	获得自己的无人飞行器
CREO Killed the Video Star	铜杯/15点	会见Hackett
Gear Up	铜杯/15点	升级你的装备
Watchman	铜杯/15点	获得新的机械骨骼
Who's in Charge Here?	铜杯/15点	流程奖杯
Turing Test	铜杯/15点	会见Sally
It Sniffs!	金杯/50点	解锁彩蛋装备
Sunglasses at Night	铜杯/15点	获得墨镜
Pusher Man	铜杯/15点	帮助别人获得药物
Melting Down	银杯/30点	击败五个挖掘机
Repeat Customer	银杯/30点	给Jo三次废料
Shall Not Pass	铜杯/15点	剧情流程
Right Tool for the Job	铜杯/15点	使用纳米材料升级武器
Man of Steel	银杯/30点	使用纳米材料升级全身装备
Core Power	铜杯/15点	获得80核心能量值
Duty-Bound	银杯/30点	帮助她找回自己
Ghost in the Machine	铜杯/15点	帮助父亲找到他的女儿
Follow the White Rabbit	银杯/30点	发现所有Rabbit录音
First Day on the Job	铜杯/15点	流程奖杯
Liberation	铜杯/15点	发现所有Liberation录音
Raging Drones	铜杯/15点	发现所有Ferguson录音
Evolution Theory	铜杯/15点	发现所有Evolution录音
Butcher's Bill	铜杯/15点	解锁所有肢体部位
Jack of All Trades	银杯/30点	每种武器熟练度提升至5级
Most Wanted	银杯/30点	挑衅保安队
Infidel	银杯/30点	击败自动售货机的教徒
It's Blue Light	铜杯/15点	使用ASTir SpecterBite在漆黑的地方击败敌人
I Choose You	铜杯/15点	流程奖杯
Homo Machinalis	铜杯/15点	击败转换成机器人的Barrett
Was That Yours?	银杯/30点	利用BOSS的武器击败BOSS
Guard Dog	银杯/30点	获得完整的Black Cerberus gear和MG Judge套装
Nothing to Lose	铜杯/15点	身上携带50000以上的废料
Overconfident	银杯/30点	击败BOSS时身上写了20000以上的废料
GOLIATH	铜杯/15点	获得GOLIATH套装
OPERATOR	铜杯/15点	获得OPERATOR套装
SENTINEL	铜杯/15点	获得SENTINEL套装
Sniffing Around	铜杯/20点	收集全部漫画



TIPS 1

使用下落攻击落地的话，无论多高的高度都不会扣除玩家生命。

TIPS 2

即使敌人全身包裹着装甲，锁定敌人头部依然可以打出硬直。

TIPS 3

跑酷时利用跳跃和滑铲将比翻滚有效许多。





FARPOINT



文 纱迦 美编 咕噜

PS4			
遥远星际		SCEI	
Farpoint		主视角射击	中文版
2017年5月16日	本地1人、在线2人	PS VR专用	
售价为368港元			

PS VR发售超过半年，原本的热潮渐渐退去。和当年的PS MOVE、Kinect一样，玩家在最初的新鲜感消失之后，就希望用周边外设玩到传统大作。年初的《生化危机7》表现不错，但它并不是一个PS VR专用游戏，还不能提升PS VR的实气。终于，在万众期待中，《遥远星际》发售了！这款号称是PS VR首个大作的游戏究竟表现如何，是否值得入手，又有哪些在游玩时需要注意的事项，这些问题都会在接下来的报道中得到解答。

操作体验

《遥远星际》是一款真正的主视角射击游戏，玩家可以自由控制主人公的移动和瞄准，而且两种操作可以独立进行。《遥远星际》对应专用射击控制器，使用这个射击控制器可以体验到真正的射击感觉。玩家用左摇杆控制主人公的移动，而当你看向何处，视角就会看向何处，而枪口的方向对应主人公身体的方向，适应之后即可体验到前所未有的VR射击感受。

就算不使用专用射击控制器，使用手柄也可以正常体验游戏。用手柄进行游戏时，游戏中主人公的身体也会转向，这个过程并没有延迟。当然你也可以用右摇杆来进行转向，就和普通的主视角射击游戏一样。如果担心这么做会晕的话，也可以在设置中将其关掉，不过就体验来说还是建议使用手柄的玩家保持开启，不然战斗中会比较麻烦。

比较两种操作方式，无疑是使用专用射击控制器的体验会更加出色。游戏中在设置里提供了比较详细的操作设定，适合各种VR适应性的玩家来调整。另外本作可以站着玩也可以坐着玩，如果要长时间游戏的话推荐坐着玩，请根据实际情况来调整PS CAMERA的高度。



晕or不晕

晕还是不晕，这是一个问题，而且是PS VR玩家最关心的问题。由于每个人的体质不一样，而且有部分玩家属于天生不适合玩VR的体质，因此晕或不晕没有一个统一的答案。不过《遥远星际》在这方面已经尽量做到了最好，移动以平滑的水平位移为主，很少会出现高低起伏，另外帧数也趋于稳定，从而在技术层面上减轻了致晕的可能。

但是《遥远星际》是一款真正的主视角射击游戏，而且难度还不低。在游戏中经常会出现要求玩家边走边射的情况，甚至是一刻不停地移动。在这种情况下玩家很快就会忘记可以用身体转向来调整视角的设定，而是像玩传统的主视角射击游戏那样靠左右摇杆来移动开火。玩家在处于高度集中时并不会产生眩晕，但一旦停下来后还是有可能出现不适的。因此我们建议玩家在游玩本作时，最好要保持40分钟左右休息一次的频率。

另外要说的是，相比眩晕，个人感觉更难受的是头部出汗。建议玩家在空调房中进行游戏。



射击心得

《遥远星际》的射击环节做得不错。使用枪型的专用控制器自不必说，使用手柄时也不用靠准星瞄准，而是用手柄模拟武器来实现指哪打哪。不过对于比较远的敌人，手柄的精确度还是有所欠缺，当然克服的方法也是存在的。

如果感觉射击精度不够，我们这里推荐两种射击方法，第一种是弹道修正射击，即将准星移动到目标大致方向后按住或连点R2键开枪，根据弹道来修正着弹点，这种方法适用于弹数较多的武器；第二种是精确射击，即玩家模拟真实射击的感觉，将虚拟武器的准星移至眼前进行精确瞄准。这种方法无疑要困难得多，但像狙击枪这种弹数少、不能连发的武器必须用此方法才能实现精确射击。

部分武器按L2键可以使用副武器，副武器的弹数或能量有严格限制。任意武器按L1键可以进行扫描，扫描不具备攻击力，在故事模式中用来扫描关键物体推动剧情，在合作模式中可以用来救治队友。

武器介绍

在《遥远星际》中有5种主武器登场，其中有部分还能使用副武器。主武器的弹药均为无限，但不能持续连发，有过热或装弹数的设定。副武器则有严格的弹药或能量限制。玩家最多只能同时持有两种主武器，按△键可以切换。游戏初期只有突击步枪，之后在特定的武器库可以获得新枪，按×键即可拿起。副武器弹药出现于弹药箱处，只要靠近即可自动获得，不过不同主武器的副武器弹药是分开计算的，需要切换为对应的枪后才会补充。

突击步枪

初始武器，也是使用频率最高的枪。拥有较高的装弹数，可以连发，没有上弹的设定，但连续射击后会因为枪管过热而暂时罢工。突击步枪在停止射击时即可自动冷却，无需玩家按键，这点十分便利。使用弹道修正射击可以准确命中远处的敌人，但中后期面对空中的小体型敌人较难瞄准，威力不高也是一大缺点。



副武器是引导火箭，发射之后需要用枪口来引导其飞行的轨迹，从而实现精确击杀。

霰弹枪

第2把武器。霰弹枪的优势在于近距离威力大、范围广，瞄个大概就可以轻松命中。霰弹枪的威力会随着距离的增加而急剧下降，不过本作的霰弹枪至少在中距离上还能派上用场的。霰弹枪最大只能装填7发弹药，需要玩家手动按□键进行装填，装填速度会逐渐加快，上弹过程中可以随时射击，不过上弹也会随之结束。



副武器是榴弹，发射之后榴弹以抛物线飞向前方，如果直接命中目标会立刻爆炸，没有命中目标时会附着于地面或墙壁后4秒再爆炸。

狙击枪

这是一把必须以精确射击来使用的武器，初期会觉得超级难用。注意精确射击时并不要求玩家三点一线式的瞄准，只要玩家透过瞄具将前端的瞄准框对准敌人即可，成功之后瞄准框还会发光作为提示，掌握之后还是比较简单的。本作的狙击枪打出去只有一道气流，毫无手感，面对一枪不能打死的敌人时，往往一枪打过去都不知道是不是命中了。不过本作不存在开镜的设定，也代表盲狙时精确度不会下降，因此当突击步枪用也是可以的，就是最大3发弹药的装填量显得有些难受，单发威力也不算大。玩家可以根据自身情况来决定是否使用。

狙击枪没有副武器。



电浆步枪

电浆步枪是一把可以连发的步枪，使用能量而非实弹，能量耗光后需要一定的时间完成充能。相比突击步枪，电浆步枪的最大亮点是副武器为能量护盾，开启之后能够抵挡一定数量的火力，但对重型武器无效。而且能量护盾在正面的防护也并非完美无缺，一样有被流弹击中的可能。



能量钉发射器

看上去非常眼熟的武器。它能够发射能量钉，能量钉命中目标后会附着于其表面，过4秒后爆炸。同一目标身上所插的能量钉越多，爆炸之后造成的伤害就越可观。如果觉得4秒太长，也可以在插钉后直接按L2键引爆。

能量钉发射器没有副武器。



敌人分析

《遥远星际》发售前在多个展会上都提供了试玩版，其中包括CHINA JOY。从试玩版来看，本作似乎就是一个在外星打虫子的游戏。实际上本作中登场的敌人种类并不少，下面就按出场顺序分析一下本作的敌人。为防止剧透，下面敌人名字均非官方版本。



小蜘蛛：标准杂兵，它们惟一的攻击方式就是原地叫一声后飞扑过来，提前开枪或是离开原地都可以轻松化解这招。这种敌人虽然很弱，但是经常会成群结队地出现在与其他强敌的战斗中，数量一多就比较麻烦。对付它的方法就是不断左右横移。有趣的是这种敌人只会从玩家的正面发动攻击，因此当其飞扑过来后，一定会沿原路从地面返回，这时就可以趁机消灭。

中蜘蛛：中蜘蛛会潜地攻击，靠近后还会持续不断地喷射毒液。毒液这招比较难判断，往往被连喷数下。待其靠近后用霰弹枪连射是最简单的应对方法。

大蜘蛛：大蜘蛛会从远方慢慢靠近，其弱点是头部，头部受创后会抱成一团来躲避。当它靠近玩家，或是受到重伤时，就会发狂般地向玩家冲过来并不断攻击，此时务必要换为霰弹枪将其击毙，不然必死无疑。对付它一定准备好满弹的霰弹枪。

黄蜘蛛：这种敌人会躲在远处不断向玩家投掷黏液球，黏液球可以击破，不过落地后会产生范围伤害。对付这种敌人需要用突击步枪从远处攻击，在混战中推荐优先干掉它。



女王蜘蛛：在第3关末尾登场的巨型BOSS，其弱点是口中不时露出的红色核心，必须用榴弹或引导火箭命中才能造成伤害。这场战斗中大中小蜘蛛会无限出现，因此要速战速决。首先靠近它用榴弹依次命中两发，这时它就会跑到山崖上狂放黏液球。此时也是此战的最大难点，必须用引导火箭算好提前量命中核心，成功之后它会爬回地面，虽然其攻击越来越疯狂，但只要再次命中两发即可过关。

侦察机：在空中飞行的无人机，受到攻击或是发现玩家后会用机枪反击，如果附近还有其他的侦察机或机器哨兵时会主动联线展开合击。使用远程武器可以轻松消灭它，也可以故意放其近身后用霰弹枪解决。

机器哨兵：这种大型机器人拥有很强的火力，包括火神炮、火箭弹和激光，其激光拥有近乎一击必杀的威力。其弱点是胸口明显的闪光处，但是非常耐打。一定要找个结实的掩体躲起来慢慢打。

人形士兵：在最后3关出现的敌人，能够熟练使用包括狙击枪在内的各种武器，远比其他敌人要难缠得多。近距离用霰弹枪或远距离点头是最佳应对方案。

体验报告

相信不少人都和笔者一样，在实际玩到《遥远星际》前，觉得这就是一个打着VR概念的休闲游戏。游戏开始的前十分钟曾经一度让笔者坚定了自己的信念，但实际上往下打就发现制作组还真没因为它是个VR游戏就有所妥协，就算将其看作一个普通的主视角射击游戏也是基本合格的。游戏的难度也毫不含糊，打到后来笔者完全就是凭借自己多年的主视角射击经验来进行游戏，挂掉重来的情况相当常见。

游戏通关后还可以重新挑战打过的关卡，为获得游戏内置的奖牌而战。除此之外游戏还提供了合作模式，能够通过PSN与另一位玩家携手作战。不过合作模式的难度相当大，尽管可以复活队友，要想过关也比较困难。

和其他的PS VR游戏一样，本作的分辨率是个硬伤，美工也谈不上有多优秀。但部分场景设计还是可圈可点的，游戏时经常会被外太空美景吸引。某关过后的剧情中有一段让玩家望向头顶的情节更是令笔者感到震撼，具体就不多说了。

但是本作也存在着一些缺点。首先，游戏已自带中文，但没有中文字幕。不知是设计问题还是有意为之，游戏中NPC的对话较难听清，因此只推荐使用耳机进行游戏；其次是关卡中的检查点在退出游戏后就会消失，下次重开的话就得整关重来，这个设计比较过分，因为游戏的关卡流程偏长（相对VR游戏而言），初次游戏时玩家往往分不清关卡的起始结束。而且搞笑的是玩家的武器配置倒是会保存下来，笔者在挑战第4关时刚拿到狙击枪就发生程序错误，结果被迫用狙击枪从头来过。

总的来说《遥远星际》的表现确实无愧于索尼的大力宣传，只不过它仍是一个标准的主视角射击游戏，而且也没有什么令人印象深刻或喜出望外的表现。如果你对此类玩法不感兴趣，那么也不用指望多个VR头盔就会让你回心转意。



奖杯列表

奖杯名	杯种	获得条件
时空主宰	白金	获得《遥远星际》的所有奖杯
菜鸟	铜	完成“到达”任务
进入黑暗	铜	完成“降落”任务
云霄之上	铜	完成“顶峰”任务
倒垃圾	铜	完成“残骸”任务
人都到哪去了?	铜	完成“返家”任务
那名女人让我害怕	铜	完成“痕迹”任务
那个地方令我毛骨悚然	铜	完成“驻守”任务
我可以搭搭看那个吗?	铜	完成“飞行”任务
反射神经取胜	铜	在空中击落100只跳跃蜘蛛
打靶练习	铜	在空中击落50颗黏液球
非环保人士	铜	摧毁50颗“太空洋葱”
看我的厉害	铜	用突击步枪击倒50名敌人
零距离接触	铜	用霰弹枪击倒50名敌人
狙击手报到	铜	用狙击步枪击倒50名敌人
全身刺痛	铜	用电浆步枪击倒50名敌人
针灸疗法	铜	用能量钉发射器击倒50名敌人
脑叶切除	铜	射击头部击倒25只小兵
扫描专家	铜	发现并扫描50%的全息影像
扫描大师	银	发现并扫描全部的全息影像
火箭突击兵	铜	在1秒之内以3发火箭击中1名敌人
串烧处刑	铜	用狙击步枪一枪击倒3个目标
穿针引线	铜	用能量钉发射器一次引爆击倒4个目标
感受威力	铜	用电浆步枪一发弹跳射击击倒10名敌人
适时适地	铜	用一发火箭击倒3种不同类型的敌人
原样奉还	铜	用火箭无人机自己射出的火箭击倒它
以前玩过?	金	击倒100名敌人而未死亡
射得真准	金	在合作模式中击倒100名敌人并达到70%的命中率
合作更佳	铜	完成一个合作关卡
你欠我一次	铜	在合作游戏中复活其他玩家一次
让我离开这块大石头	铜	完成“到达”挑战且至少获得一面奖牌
害怕黑暗	铜	完成“降落”挑战且至少获得一面奖牌
狂热登山家	铜	完成“顶峰”挑战且至少获得一面奖牌
赶快离开这里	铜	完成“残骸”挑战且至少获得一面奖牌
没时间看风景了	铜	完成“返家”挑战且至少获得一面奖牌
东奔西走	铜	完成“痕迹”挑战且至少获得一面奖牌
绝不逗留	铜	完成“驻守”挑战且至少获得一面奖牌
我们上吧	铜	完成“飞行”挑战且至少获得一面奖牌
要活就不能死	金	完成游戏主线所有关卡
来了又走	银	完成“到达”挑战且获得三面奖牌
降落完毕	银	完成“降落”挑战且获得三面奖牌
岩石顶点	银	完成“顶峰”挑战且获得三面奖牌
成功脱逃	银	完成“残骸”挑战且获得三面奖牌
暂时旅居	银	完成“返家”挑战且获得三面奖牌
飞速狂奔	银	完成“痕迹”挑战且获得三面奖牌
这一次一定要成功	银	完成“驻守”挑战且获得三面奖牌
最后的飞行	银	完成“飞行”挑战且获得三面奖牌

文 秋沙雨 美编 咕噜

INJUSTICE 2

EVERY BATTLE DEFINES YOU

不义联盟 2		WB Games
Injustice 2	格斗	港版
2017年5月16日	本地1～2人，在线2人	无对应周边
售价为PS4/XOne：468港币		

PS4 XOne

“ASAP情报中心”暂时缺席本期杂志的内容，不过相对的，本期的“编辑非常荐”会为各位带来DC漫画超级英雄大集合的格斗游戏《不义联盟2》。去年的《蝙蝠侠大战超人》让观众们见识到了超人和蝙蝠侠两人在不熟知彼此的情况下打起来是什么情况，那么《不义联盟2》就能让各位玩家见识一下这两位超级英雄在熟知彼此的情况下打起来是什么情况。

前作《不义联盟 人间之神》



《不义联盟2》的前作《不义联盟 人间之神》（原名：Injustice: Gods Among Us）在2013年4月16日发售，登陆了PS3、X360和Wii U平台。这一作由制作过“《致命格斗》系列”的NetherRealm Studios开发，截止至2017年5月，前作在主机平台的销量已经达到了380万以上（数据来自VGChartz）。虽然销量与火爆全球的“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”相比有些逊色，但是作为一款格斗游戏IP的开山之作来说已经是非常出色的成绩了，这也让《不义联盟2》的出现成为情理之中的结果。



超蝙之战

《不义联盟》的剧情是线性发展的，在主线里，玩家在各个章节里需要使用不同的角色来与敌人进行战斗，而并非一个角色死磕到底的模式。

在游戏主线开始的5年前超人由于中了小丑的圈套，将怀了自己孩子的妻子路易斯当做他的劲敌毁灭日杀死，小丑还利用核弹将超人所在的城市大都会炸毁，超人在盛怒之下杀死了小丑。这个世界我们统称为“不义宇宙”。

在这5年里，超人建立起了专治政权，为了防止大都会的悲剧再次重演而采用更加偏激的手段来打击犯罪，他甚至不惜杀死罪犯，在这5年里，各路超级英雄和超级反派聚集在他旗下。而蝙蝠侠为了反抗超人的专政也聚集了各路超级英雄和超级反派，但是在5年的抗争里蝙蝠侠身边的人或是死或是没有音讯，从小一直照顾他的阿尔弗雷德也没有幸免，最后他身边可以用的人仅剩下哈莉·奎恩及她的帮派成员。蝙蝠侠在过去曾经准备了一个为了预防超人与人类敌对而制作的武器，不过这个武器需要其他正义联盟的成员一起认证才会打开，而这些成员如今已经几乎都加入了超人的阵营，剩下的也早已被超人一方的人杀死，惟一打破这一僵局的方法就是：从主世界把正义联盟的成员带过来。

关于这5年的故事，各位读者

可以去寻找《不义联盟 人间之神》的漫画来看，这套漫画以每一年作为一个分界点，讲述了5年里所发生的事件（又或者说是向玩过游戏的玩家解释这5年里死了多少英雄与反派）。目前国内的民间汉化组已经将这5年的漫画汉化完成。想看实体书的读者可以去购买世界图书出版公司在2016年引进的《不义联盟 人间之神1》和《不义联盟 人间之神2》，这两本漫画讲述了第1年的故事，预定于今年年内发售的《不义联盟 人间之神3》和《不义联盟 人间之神4》则是第2年的内容。

友情提醒：首次接触DC的读者们建议先去了解一下正义联盟的各路英雄之后再来看这套前传漫画，否则容易被不义宇宙的一些"奔放"设定给带跑第一印象。

在主世界里，也发生着和不义宇宙相同的事：小丑逃出阿克汉姆，在大都会埋下核弹，正义联盟的诸位英雄前往大都会阻止他。就在小丑准备按下核弹的启动开关时，小丑和蝙蝠侠、神奇女侠、海王、绿箭侠、绿灯侠（哈尔·乔丹）等英雄都被传送到了不义宇宙里，由于隔了一个次元，小丑手中的开关也成了个摆设。在抵达不义宇宙不久，主世界蝙蝠侠被当作不义超人政权通缉的蝙蝠侠所逮捕，主世界的诸位英雄也与不义宇宙的蝙蝠侠汇合。不义宇宙的蝙蝠侠和主世界正义联盟的成员们一起将主世界蝙蝠侠救了出来，最后两个世界的蝙蝠侠一起将主世界的超人传送过来，与不义宇宙的超人展开决战。最后不义宇宙的超人战败，被囚禁在充满了红太阳光线的监狱里。

游戏本篇自然也有漫画，DC漫画推出的《不义联盟 原爆点》便是用简短的篇幅来以哈莉·奎茵的视角讲述游戏剧情的故事。



建立在多元宇宙设定之上的故事



主世界正义联盟成员跨越宇宙来与不同世界里的联盟成员对战这一套路并非是《不义联盟》首创，早在漫画以及动画电影《正义联盟 两个地球的危机》里就已经出现了"犯罪辛迪加"这一个来自地球3的犯罪组织，他们组织成员与主世界的正义联盟十分相似，在去年完结的新52《正义联盟》里他们还有着不少戏份。

如果说犯罪辛迪加与正义联盟的对战只是正邪对决的话，那么首次出现于TV动画《超人正义联盟》、在新52时期被引入《未来蝙蝠侠》并且成为多元宇宙52个地球中的地球50里登场的"正义领主"也许更加贴近"两个正义联盟之间的战斗"这一主题。正义领主的诞生是由于闪电侠死于莱克斯·卢瑟之手，超人在卢瑟的语言刺激之下最后选择踏出越过超级英雄不该越过之线的那一步：他杀死了莱克斯·卢瑟。之后，超人、蝙蝠侠、绿灯侠（约翰·斯图尔特）、鹰女、火星猎人等英雄组成了集权组织"正义领主（Justice Lords）"。领主超人所采用的是直接烧掉罪犯的脑叶来强行将对方"变成好人"，和不义宇宙相比，他们的阻力更小（因为蝙蝠侠也身在其中），除了一些学生引发的抗议游行之外就没有了其他的敌对势力。在动画里正义领主宇宙的蝙蝠侠最后决定站出来反抗而协助主世界的正义联盟将正义领主们从主世界里带回到正义领主宇宙。这一套路与《不义联盟 人间之神》有着异曲同工之妙，惟一的不同之处就在于《不义联盟》里蝙蝠侠在超人变得专政之后一直站在他的对立面，正义领主里蝙蝠侠一开始是和超人站在同一方。

友情提醒：关于新52时期至今的52个多元宇宙科普推荐去看DC漫画在2014年出版的《天地大重奏漫游指南》，本书目前已经在国内有民间汉化组推出了汉化版。

后续的动作

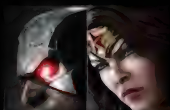
《不义联盟 人间之神》游戏本篇里可操作角色达20人以上，在游戏发售后又不断配信新的角色皮肤（可以将角色换成能力类似的其他角色）或者新的可操作角色，新角色包括火星猎人（Martian Manhunter）、暴狼（Lobo）、蝙蝠女孩（Batgirl，这里所指的是芭芭拉·戈登）、扎塔娜（Zatanna）、佐德将军（General Zod），甚至还有来自制作组的另一个代表游戏系列"《致命格斗》系列"的蝎子（Scorpion）参战。

后来在2013年11月12日又发售了收录所有DLC的《不义联盟 人间之神 终极版》（原名：Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition），发售平台为PS4、PS3、X360和PSV。顺便提醒一下想打奖杯的玩家：通常版与终极版的PS3版奖杯是分开的。

游戏发售后不久华纳就在移动端配信了一个同名的手游，手游里还有部分角色是主机版或者DLC里没有登场过的（例如达克赛德），手游至今仍在运营，而且自带中文界面，刚兴趣的读者们可以去试试。



向着脑洞大开的方向一去不复返的剧情





《不义联盟2》的主线剧情依然是线性发展，第一章是对前作的一次回顾，剧情在漫画《不义联盟 人间之神 第一年》的基础上进行了一定程度的改编（例如省略掉了达米安误杀“夜翼”迪克·格雷森的情节），从第一章结尾开始，才正式进入前作结局之后的故事。

在超人政权倒台之后，蝙蝠侠便以一直以布鲁斯·韦恩的形象出现在公众之前（在漫画里超人向全世界公开了蝙蝠侠的身分），致力于重建大都会等因为政权战争而遭受损失的城市，不过这并不代表他不再关心超级英雄与罪犯们的动向，在人手不足的情况下他招募了一些新生代英雄（蓝甲虫、火风暴等），回到不义宇宙的黑金丝雀以及来自另一个地球的奥利弗也成为了他的帮手，当然也少不了已经加入到蝙蝠侠一方的哈莉·奎茵。

在人手不足、失去正义联盟与瞭望塔的情况下，蝙蝠侠需要一个能够了解各地动向的情报源，既然没法从人力方面下手，那么钱多不怕烧的布鲁斯·韦恩也能从客观条件上来满足自己的需求：建立“兄弟眼”。

在DC漫画里所出现的“兄弟眼”可谓是鼎鼎有名，重启前在《最终危机倒计时》、《最终危机》里活跃，重启后的N52里更是引发了末世般的地狱《末日未来》。在游戏里自然不会出现漫画里这么大的乱子，但是也好不到哪里去——因为这个监视着全世界的“兄弟眼”被来自宇宙的人工智能布莱尼亚克入侵了。

要说到布莱尼亚克就不得不提他的收藏癖，他喜欢研究和收藏各个星球的都市，在他的收藏品里还包括了超人的故乡氪星的都市“坎多”，在游戏的开头他对氪星的入侵也直接导致了氪星的灭亡。布莱尼亚克来到地球的目的很简单：收集城市以及“氪星最后之子”超人，在计划阶段里为了掩人耳目，他选择与地球上的反派组织“犯罪会社”合作，绿箭侠与黑金丝雀去探查犯罪会社的动向，结果被布莱尼亚克抓住了。

布莱尼亚克的到来不仅仅引起了蝙蝠侠的重视，同时也让另一个本该消声匿迹的势力如临大敌——超人政权残党的神奇女侠和黑亚当，以及在超人被囚禁期间黑亚当救助下来的超级女孩卡拉。亲眼目睹过氪星灭亡的卡拉自然是知道布莱尼亚克的存在，为了对抗这个星球杀手，超人的力量是必不可少的。

在这危机之中首先站出来的是曾属于超人政权但是在目睹超人杀死沙赞的暴行之后选择加入蝙蝠侠一方的闪电侠，他在途中遭到了包括逆闪电在内的犯罪会社成员阻挠，在摆脱他们的纠缠之后闪电侠又见到了曾经的政权成员哈尔·乔丹，不过他手上的灯戒已经不是带来恐惧的黄灯，而是换上了久违的象征着意志的绿灯。绿灯侠与闪电侠的加入让蝙蝠侠的人手不足得到了一定缓解。

布莱尼亚克并没有停下他的攻势，在进攻了地上世界之后他连海底的亚特兰蒂斯也不放过，过去被迫加入政权的海王虽然最终相信了绿灯侠等人的决心，但是身为国王他还是得待在亚特兰蒂斯保护人民。打倒布莱尼亚克刻不容缓，可是在“兄弟眼”被夺的当下他们找不到进攻的方向，这时民众间也发出了不一样的声音：他们要求释放超人来对付这个天外来客。神奇女侠与黑亚当等人也趁此机会进攻了由蓝甲虫与火风暴看守的监狱，可是两个新生代英雄不敌政权的残党，被收监的罗宾——现在应该称之为夜翼的达米安·韦恩以及钢骨都被放了出来。蝙蝠侠及时赶到了现场，但是他所做出的决定却出于蓝甲虫与火风暴的意料：他决定释放超人，因为他对布莱尼亚克无从下手。

大敌当前，曾经打得你死我活的双方不得不暂时放下偏见共同抗敌，在钢骨的协助下，蝙蝠侠夺回了“兄弟眼”的控制权，超级女孩也在这期间得知超人在她所不知道的这几十年里已经走上了违背艾尔一族信念之路。在他们抗争期间，布莱尼亚克成功将大都会、海滨城（哈尔·乔丹的故乡）、亚特兰蒂斯等城市收入他的收藏里，超人也在他的强大攻击里失去踪影。

蝙蝠侠最后和超级女孩决定将其他敌人交给众人，两人一起进入布莱尼亚克的飞船中，但是超级女孩不幸被捕，超人及时出现救下了蝙蝠侠，曾经的“世界最佳搭档”携手打倒了布莱尼亚克。布莱尼亚克的倒下也意味着他的飞船失去了操控者，不得已之下超人坐上主位开始操控飞船，并且试图将那些被布莱尼亚克缩小的城市还原。他成功了，但是并不是完全的成功，大都会、海滨城等城市以及城市里的人们都被消除了，在再次失去大都会的刺激之下，超人等政权成员们想要杀死布莱尼亚克，但是蝙蝠侠一方以及超级女孩阻止了他，原有的同盟再次破裂。

在最后一个章节里玩家可以选择操作超人或者蝙蝠侠，根据操作角色的不同，最后的结局也会不一样。

操作超人的话最后会迎来超人胜利结局，超人获得布莱尼亚克的技术，将超级女孩囚禁在红太阳监狱，并且将蝙蝠侠洗脑成为自己的傀儡。

操作蝙蝠侠的话超人一方失败，超人被流放到“幻影地带”，超级女孩作为新的超级英雄正式加入到蝙蝠侠的队伍中。

除了主线结局之外每个可操作角色都有角色结局，在游戏通关后会开启“多元宇宙模式（The Multiverse）”，将最初的3个关卡通关之后正式解锁该模式，然后在右下角可以看到一个没有倒计时的星球“BATTLE SIMULATOR”，任意选择一个关卡之后选择想要看结局的角色，战斗至最后打倒布莱尼亚克就会触发一段新的过场影像以及插画式的剧情。每个角色都有各自的结局，甚至于操作布莱尼亚克本人通关该模式都会有结局，不过这些都不会影响到主线剧情，就当做是彩蛋来乐一乐也不错……好吧有些结局也不是这么欢乐。不过在过场插画里可以欣赏到所谓的“布莱尼亚克的各种挂彩姿势”也是挺愉快的。





从两方对抗到多方混战的角色阵营



与阵营划分明确的前作相比，本作里随着布莱尼亚克以及犯罪会社的加入，让这趟水变得更加浑浊，不过除了个别角色之外超人一方的人物没有太大的变化，蝙蝠侠这一方的同伴则变多了起来。

蝙蝠侠一方

蝙蝠侠 Batman

哪怕被全世界知道了“蝙蝠侠”的身分，布鲁斯·韦恩依然遵循着他自己的誓言：为了替死去的父母报仇而为世界带来正义。他拒绝处决自己的敌人，心中坚信如果自己一旦跨过底线犯下杀戒，就会变得和他致力打击的懦夫们一样可悲。

绿灯侠 Green Lantern

经过“OA星”守护者们的复健之后，哈尔·乔丹克服了曾作为“塞尼斯托军团”一员时最深刻的恐惧。现在，再次作为绿灯侠登场的哈尔为了阻止布莱尼亚克的侵略并再次证明自己而回到了2814扇区。

闪电侠 Flash

巴里·艾伦曾作为“世界上最快的人”而广为人知，但是他脱离了超人的统治后选择结束自己的英雄生涯。但是当新的敌人威胁到无辜之人的时候，闪电侠为了补偿自己曾经的过错而重新投入到战斗中。

哈莉·奎茵 Harley Quinn

在超人政权灭亡之后，哈莉·奎茵看着被收监的超人，心里多多少少就有些安慰。不过小丑的死所带来空虚感仍然围绕着哈莉，她现在也仍然是一个不稳定的盟友。她有着她的坚定信念，为了报复那些让小丑的笑声沉静下来的人，她不会放过那些逃犯、犯罪者、刺客，乃至她曾经的朋友。

蓝甲虫 Blue Beetle

海梅·雷耶斯向蝙蝠侠寻求帮助，让他学习如何去使用寄生在他背脊上的大规模毁灭兵器“圣甲虫”。尽管“圣甲虫”有可能对整个星球的生命带来威胁，但是善良的海梅还是决心用这个力量保护人们，警惕着超人政权所带来的负面影响。

黑金丝雀 Black Canary

戴娜·兰斯曾经几乎牺牲了自己的一切来与超人政权战斗，但是最后不得不逃走。现在，随着蝙蝠侠恢复世界的秩序，黑金丝雀也回到了故乡，她发誓不会再让金丝雀的叫声沉默下来。

猫女 Catwoman

塞琳娜·凯尔一直在英雄与恶人之间行走着，过去身为猫女所犯下的偷窃罪行使得蝙蝠侠并未对她寄予全部的信赖。在因超人政权的余烬而引起混乱的时候，这位披风斗士必须再次推测这个小偷猫的忠诚所向。

火风暴 Firestorm

共用一个身体的杰森·鲁西和马丁·斯坦因才刚刚开始掌握自己作为“火风暴”的能力，但是要对杰森冲动的性格和马丁的老道见识进行调和并非是一件容易的事。虽然两人的意见经常有碰撞的时候，不过他们从未争论过的一件事就是：协助蝙蝠侠建立一个更加和平的世界。

绿箭侠 Green Arrow

这对翡翠射手来说是一条艰难的前进之路，这个地球的奥利弗·奎恩在过去与超人政权的战斗里丧命。现在，来自另一个地球的奥利弗代替过去的绿箭侠，和他的妻子黑金丝雀一起加入蝙蝠侠的抗争队伍之中。

超人政权

超人 Superman

在政权倒台之后，超人直到现在都依然是一个有着永久刑期的犯人，他被关在一个专门用来抑制和削弱“钢铁之躯”的监狱中。他仍在哀悼着路易斯和他们未出生的孩子的死亡，超人坚信只有征服才能实现真正的和平——但是随着新威胁的出现，他是否有可能与曾经的对手建立新的同盟？

超级女孩 Supergirl

在卡拉·佐·艾尔小的时候，她就背上了保护卡尔·艾尔（超人）的职责而被送往地球，在出发的时候她亲眼目睹了故乡氪星的毁灭。在经过了太过漫长的旅途之后她抵达了地球，在这里她发现已经长大成人的卡尔（超人）被监禁。为了保护她惟一的亲人及过去亲人留下的遗物，卡拉决定成为超级女孩，来与她堂弟的敌人进行战斗。

钢骨 Cyborg

维克多·斯通在大都会的悲剧里失去了太多了朋友，他也失去了他的希望。钢骨的愤怒转化为他为对超人的忠诚，他现在仍渴望着为超人的政权服务。在世界还没有做好迎接即将到来的新威胁的时候，钢骨很有可能是惟一一个拥有可以战胜布莱尼亚克的科技之人。

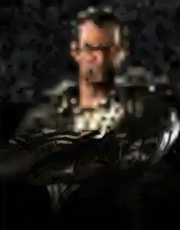


神奇女侠 *Wonder Woman*

[illegible]权毁灭之后仍[illegible]超人及其政权[illegible]并解放超人的[illegible]

罗宾 *Robin*

[illegible]



黑亚当 *Black Adam*

在政权倒台之后，黑亚当因政权抗争失败而返回故乡，他对此感到十分耻辱。能够躲过蝙蝠侠监视的坎达克对政权残党而言是一个安全的避难所，他们在此等待着能够光复政权统治的时机到来。

犯罪会社

大猩猩格鲁德 *Gorilla Grodd*



能够使用心灵感应的野兽大猩猩格鲁德渴望着通过征服人类来证明它无人能及的智慧。现在他组建起了犯罪会社，讨伐着社会上反对他们的势力。格鲁德希望利用自己的智慧和心灵感应来吸收超人政权的残留力量并征服星球。



死亡射手 *Deadshot*

弗洛伊德·劳顿就是一个人型军火库，他能从任意距离夺取目标的姓名。在超人政权盛行的时期他从监狱里逃了出来，然而却被格鲁德在他的脑袋里埋下了炸弹，使得他无法反抗格鲁德，现在作为暗杀专家的死亡射手不得不加入这场斗争中。

贝恩 *Bane*



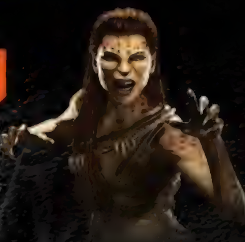
在超人失败之后，贝恩被超人政权背叛，被蝙蝠侠所追捕着。人生的大半都在监狱里度过的他为了向原政权的支配者们复仇，他决心把哥谭市玩转在掌心中，让他的规则成为城市的法律。



毒藤女 *Poison Ivy*

帕梅拉·爱丝莉博士在过去曾是一个有着革新思想的植物学家，希望把世界变成能够让植物生命更加繁荣的世界。她为了征服人类这一共同目标而加入格鲁德的联盟，不过毒藤女心里的真正愿望是希望在新秩序降临世界的时候能够让植物来支配动物。

豹女 *Cheetah*



考古学家芭芭拉·安·密涅瓦在为了祈求神明力量而背叛神奇女侠的时候，她还不知道她会因诅咒变成如同豹子般的样子活下去。她现在期待着能够改变自己的命运，利用自己她的原始力量对神奇女侠进行复仇。



寒冷队长 *Captain Cold*

超人政权发誓要根除罪犯而对反派大开杀戒，包括斯纳德的妹妹在内的无赖帮成员都被政权的成员残忍地杀害了。伦纳德·斯奈特拿起他的冰冻抢，寻求着复仇的机会，因此他很高兴能够利用犯罪会社来达成他的目的。

稻草人 *Scarecrow*



稻草人担心未知的事物会给他的受害者们带来恐惧，这位无政府主义者一直以来都沉迷于利用化学手段和心理操作来研究与传播恐惧。现在，他加入会社，这是为了能在全球范围内给人们带来恐惧。

其他势力

布莱尼亚克 *Brainiac*



布莱尼亚克是一个漫游宇宙收集知识来提升自己智力与科技实力的强大天才。他执着于确立自己的优势，在收集到氪星最伟大的城市之后毁灭了一切。而“最后的氪星之子”的故事已经传递到了遥远的星球上，世界收藏家为了结束他对氪星的收集而来到地球，现在他又发现了一个值得他收藏的新世界。

阿托希塔斯 *Atrocitus*



红灯侠阿托希塔斯因故乡被塞尼斯托军团毁灭而渴望对军团的所有成员进行复仇，他的愤怒为他打开了通向地球的通道。在这个星球上他感知到他将会迎来这个机会，阿托希塔斯更进一步地燃烧着他愤怒的火焰。



海王 *Aquaman*

亚特兰蒂斯的支配者在他所追随的超人政权灭亡之后，将他的国家与地上世界的交流中断。然而他这份保持亚特兰蒂斯独立的决心很有可能会在新的威胁浮出水面时让他付出牺牲。海王是否会为了保护他的人民而放下自己的自尊呢？



沼泽怪物 *Swamp Thing*

沼泽怪物是所有植物的生命守护者，他将它们称之为“绿色”。由于人类引起的暴力事件威胁到世界各地的植物，沼泽怪物准备为保护战乱中的植物而战。



命运博士 Dr.Fate

强大的魔法师肯特·奈尔森戴着命运头盔看着全人类的命运，这命运也许会变得更好，也许会变得更坏。他知道世界将会终结于布莱尼亚克之手，又或者是结束于蝙蝠侠与超人的战争里。虽然头盔为了维持秩序而强迫肯特旁观这命运，但是肯特的人性还是让他为了他的英雄朋友而决心冒着不可预料的后果与风险介入到这场斗争中。



小丑 Joker

哪怕小丑早已被超人杀死，他也依然威胁着那些至今仍然能够感受到他的疯狂的人们。在过去他炸毁了大都会，这也成为超人和蝙蝠侠敌对的导火线，如果他能活着看到他所创造的这些混乱，他一定会露出微笑。

特典与DLC



达克赛德 Darkseid

他是一个纯粹的仇恨化身，作为天启星的主人，达克赛德要求所有的生命都臣服于他。他冷酷的手段在他寻找反生命方程式的时候，在所经之路只留下痛苦与绝望。他无敌的身躯、无限的强大、天启魔军队以及他的欧米茄射线的强大威力，不仅仅只对这个世界造成威胁，对所有的世界来说都是一个巨大的威胁。（预约特典解锁的角色）



红头罩 Red Hood

杰森·陶德曾是蝙蝠侠的第二任“罗宾”，之后被小丑残忍杀害。在几年后，由于拉萨路池的强大力量使杰森得以复活。但是拉萨路池的力量也是有代价的，而且杰森也有所变化，他现在戴起红色的头罩，开始给予犯罪者们以致命的打击。（DLC角色）



星火 Starfire

作为塔马兰的下一位女王，柯莉安妲公主发现其实故乡星球的灭亡其实是因为她兄弟姐妹的复仇阴谋所导致。现在，柯莉安妲这位皇室成员逃亡到了地球上，她成为了能够使用吸收紫外线并将其转换成能量的英雄“星火”。

（DLC角色）



绝对零度 Sub-Zero

为了纪念被杀害的兄弟，奎良参加第2次致命格斗锦标赛，对蝎子进行复仇。在完成复仇之后，他回到了家乡，继承了林奎氏族长之位，第2位绝对零度将这个组织变成了地球圈的可靠盟友。（DLC角色，来自“《致命格斗》系列”）

“奇迹DC”之战甲系统

战甲永远是刷时髦值的利器，《不义联盟2》里制作组干脆就把战甲作为一个卖点来宣传。在游戏里玩家战斗获胜后就能够获得金钱或者是“母盒（Mother Box）”，同时使用对应角色打完主线的章节之后还能够在章节结束时获得该角色的高稀有度战甲部件。

战后所获得的“母盒”可以在主菜单的“兄弟眼保管库（Brother Eye Vault）”里抽选出部件，并且获得金钱奖励，抽选时并不是只有一个部件，而是会出现好几个部件，然后让玩家自行选择其中自己想要的部件。

“母盒”除了通过战斗胜利获得之外，还能够使用金钱来购买。

战甲由4个身体部件（头部、胸部、手部、脚部）和装饰品所组成。它们影响角色的4个基本参数，分别为Strength（影响基本攻击）、Ability（影响特殊攻击）、Defense（影响防御力）和Health（影响角色HP量）。

值得一提的是每个角色的装饰品都有所不同，有的是随身携带的武器，例如哈莉·奎茵的手枪，有的干脆就是活体挂件，例如阿托希塔斯的灵星……给阿托希塔斯更换装饰品部件等于说是给灵星换装一样。



在获得战甲之后并不是马上就能给角色装备战甲部件，每个战甲的部件都有着等级限制，需要玩家将角色提升至对应等级之后才能够将战甲装备上。顺便一提的是在通关主线每个章节时所获得的战甲部件都需要角色等级达到20级才能装备……所以刚开始游戏时这些部件就只能放着看看。

值得关注的是“母盒”与战甲都有着稀有度设定，想要获得性能更好的战甲就只能刷刷刷。“母盒”的稀有度分为铜（BRONZE）、银（SILVER）、金（GOLD）、白金（PLATINUM）、钻石（DIAMOND），稀有度越高的“母盒”在打开后能够获得的装备稀有度也越高。

稀有度高的战甲部件还会附带“战斗所获得的XP增加”、“减少场景攻击所造成的伤害”等特殊效果。稀有度高的装甲还有部分是套装，如果能将收集到的战甲部件配成一套的话还会有套装效果加成。

除此之外玩家还能自行更换战甲的配色，来将喜欢的英雄打造成自己喜欢的造型。通关主线章节、多元宇宙模式以及抽“母盒”等途径可以获得战甲的配色套装，有些套装还自带眼睛发光的效果，配合一身白色的服装，看着就如同白灯军团……（可参考漫画《至黑之夜》最终卷），游戏里玩主线的话还会附送红灯军团的配色，再现漫画里绿灯侠哈尔·乔丹穿各军团颜色的场面也不再是梦！

在换配色的界面里玩家还能将该角色换成能力类似的不同角色，例如将绿灯侠哈尔·乔丹换成绿灯侠约翰·斯图尔特、将超级女孩换成神力女孩、将闪电侠换成逆闪电等等……换成其他角色的时候战斗时的语音和战前对话也会有所变化。

后续计划滚滚而来

在游戏发售前华纳就宣布了本作的DLC配信计划，目前确定配信的DLC角色共有9人，已公开的角色有3人，便是上文介绍过的红头罩、星火以及绝对零度……继前作的DLC角色蝎子之后NetherRealm Studios在《不义联盟》里追加“《致命格斗》系列”角色的步伐看来是停不下来了。剩下的六位角色目前只有剪影，能够从剪影上看出来的角色有黑蝠鲼（Black Manta）和“《致命格斗》系列”的雷帝。

和前作一样，在主机版发售当天，华纳就配信了同名的手游，与前作不同的是这款手游的操作更加有“格斗游戏”的感觉，建模也长进了不少，惟一的问题就在于这款手游目前只有英文版，亚洲地区并没有对应语言版本，连日文版也没有……别问我为什么会知道这事。



编辑非常荐

MINECRAFT

我的世界

NS	Wii U	PS4	PS3	PSV	XOne	X360

我的世界	Mojang AB
Minecraft	动作冒险 / 美版
2014年9月4日 / 本地1～4人，局域网2～8人，在线2～8人	无对应周边
售价为29.99美元	

如果你之前有听说过《我的世界》的大名，但又不清楚这个游戏到底玩的是什么，那么本期的“编辑非常荐”便能为你解决诸多疑问。从2009年诞生到现在，《我的世界》不仅人气未减，反而在诸多更新之后变得更加耐玩，而NS版本的《我的世界》也在近期推出。如果你想前往那个由方块组成的神奇世界，集高帧数与便携性于一身的NS版《我的世界》是个不错的选择。

文 余烬 美编 NINA

什么是《我的世界》？

有这么一个世界，玩家们能在其中进行自由探索、采集资源、击杀敌人、生存冒险；有这么一个世界，它的每一块土地都可以由玩家们来破坏或者创造；有这么一个世界，有高耸入云的高塔，有恢弘大气的宫殿，有神秘莫测的地牢，有创造者们对于一个世界最梦幻的想象。而这个世界 正是《我的世界》。

《我的世界》这款沙盒游戏，最初是由瑞典游戏设计师马库斯·阿列克斯·珀森（Markus·Alexej·Persson）单独开发，随后由2009年成立的瑞典公司Mojang开发并发行。2014年，微软宣布收购Mojang，包括《我的世界》知识产权的所有权。

本作的玩法是围绕着破坏和放置方块来展开。游戏所随机生成的庞大沙盒世界，全部是由带材质贴图的方块组成。贴图的不同图案分别代表了这个世界中的不同材料，比如树木、泥土、各种植物和各种矿物等等。玩家们在游戏中可以收集这些不同材料的方块，再拿出来进行放置或使用，从而进行建筑或生存等活动。

这些方块在组成这个世界的同时，也使得这个世界变得丰富而多样。这个在PC版中近乎无限大的世界由多种不同的生物群系和地形组成，玩家们能够越过高山、游过海洋、走过沙漠、穿过丛林。在日夜不休的冒险中，玩家们能够遇到各种其他生物，包括非敌对的村名、牛、猪、鸡等，以及敌对生物蜘蛛、骷髅、爬行者、末影人等等。



对于每一名玩家来说，《我的世界》都是不同的，因为它承载了我们前往新世界冒险的憧憬和幻想。

在《我的世界》中玩什么？

生存

游戏提供的最核心也是最基本的玩法便是生存。在游戏的生存模式中，玩家们需要去收集世界中的各种材料或资源，并通过将这些资源进行加工来合成各种工具、武器、家具等，从而在这个残酷的世界中生存下去。每当夜晚降临，或者一些光线不充足的区域，都会随机出现各种极具攻击性的怪物，如何躲避或抵御它们的攻击，便是能否生存下去的关键。

除了被怪物攻击会损失生命值外，生存模式下溺水、跌落、饥饿等都有可能使生命值损失。虽然在生存模式下生命值耗尽只是背包中的物品全掉落并返回重生点，但在极限模式下，生命值耗尽便意味着游戏的完全结束，该存档自动被删除。

随着获得材料的数量和质量的提升，玩家自身的装备也会相应增强。在具备了足够的能力之后，玩家们便可以前往生存模式下另外两个维度的世界进行冒险——下界与末地。下界类似于地狱，其中有不少独特且珍惜的资源。而末地则提供了一只名为末影龙的BOSS，在将之击杀之后便算是通关了生存模式，当然你还可以继续在游戏中生存与冒险。



生活

如果你是一名和平主义者，对生存模式下的打打杀杀没什么兴趣，那么在《我的世界》中休闲的游玩并品味生活同样是可行的。游戏提供了完善的作物种植系统，从种子的收集、田地的开垦、播种、收割一应俱全，只有细心的栽培才能获得良好的作物。此外，畜牧养殖系统同样是必不可少的，虽然能够养殖的动物不多，但各种动物所提供了肉类是做出美味料理必不可少的材料。另外，钓鱼与挖矿也是打发时间的好方法。

当然，如果你不想拘泥于种植、养殖、钓鱼、挖矿这些农业活动，可以试试在游戏中修一条矿车道，然后坐上自己的矿车，沿着车道欣赏沿途的风景，这样你才会意识到这个世界是多么得宽广与美丽。



搭建筑

对于《我的世界》的制作者珀森来说，在一开始制作这款游戏时只是想给玩家们提供一个足够开放自由的世界，并加入少量的 RPG 元素。但他肯定没有想到的是，搭建各种建筑在后来成为了《我的世界》主要的玩法之一。

游戏中不同材质的方块为建筑提供了诸多搭建材料，而宽阔的地图又为建筑提供了足够的搭建空间，再加上游戏空间中可以放置方块的特性，才使得各式各样的建筑得以层出不穷。从基本建筑材料的选择到整体风格的设计，从外部的构建到内部的装饰，想在《我的世界》中成为建筑大师真的是需要学习并思考很多。而如果各位玩家有通过视频或者亲自参观过建筑大师们鬼斧神工的惊人建筑，你便会明白为什么本作又被称之为"别人的世界"。





玩电路

在《我的世界》中有一种名为红石的矿石，将红石开采并加工后将可以得到红石粉末。把红石粉末涂抹在部分方块表面，再将方块进行连结并配合上红石火炬等机关，便可以制作出复杂的逻辑系统。而这套逻辑系统便是游戏中的红石电路。

由于红石电路的存在，玩家们能够在游戏中制作出一整套控制装置或者自动化装置，从而使世界从之前的"农业时代"进入"工业时代"。最简单的，玩家可以做出可换向的轨道、弓箭发射器、自动烧烤机；稍微复杂点，玩家可做出自动电梯、音乐盒、全自动工厂、自动刷怪箱；最复杂的，玩家可以做出计算器，甚至是电脑。



▲大神们教你怎样在《我的世界》中利用红石电路玩《贪吃蛇》。

可以说红石电路的加入让游戏从静态的建筑提升到了动态的设计，使得游戏玩法的多样性无限提升。

看故事

由 Telltale 开发，并由 Mojang 发行的《我的世界 故事模式》从 2015 年 10 月起与各位玩家见面。到 2016 年 9 月，《我的世界 故事模式》的全部章节（共八章）均已发售完毕。《我的世界 故事模式》并非是《我的世界》中的又一种游玩模式，而是完全独立的另一款作品，只是游戏的画面风格和情节设计基于了《我的世界》。

和 Telltale 的其他作品一样，玩家们需要在《故事模式》中进行选择并解决各种难题，而玩家当前的行为也会对之后的情节产生各种影响。《故事模式》专注于看这个故事本身，而非像《我的世界》中一样自由的创造和破坏。但正是这种限制为《我的世界》增添了别样的魅力。



▲故事模式中角色的动作和表情相当丰富。

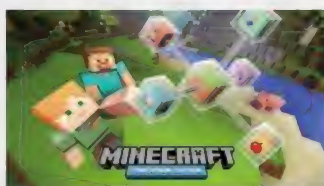


学知识

早在 2011 年，便有一个名为"MinecraftEdu"的教育机构成立，该机构意在将《我的世界》引进到校园之中。后来该机构与 Mojang 进行了合作，并在 2012 年 9 月声称全球约 25 万名学生通过该公司获得了《我的世界》。而在 2016 年 11 月 1 日，Windows 10 版本的《我的世界 教育版》正式上线，并登陆了 50 个国家与地区，覆盖了 11 种语言。

无论是《我的世界》中的建筑、红石电路还是世界的生物群系，其实都非常适合运用到教育之中，从而给予学生设计、编程、地理、数学等相关知识。而《教育版》正是专门用于教学的《我的世界》版本。与普通版的《我的世界》相比，《教育版》允许教育工作者管控世界的设置，并在

游戏中向学生传递信息和指示。此外，教育工作者还能在游戏中看到所有学生的视窗和聊天窗口等。总的来说，《教育版》为教育工作者提供了一个在《我的世界》中与学生互动并管理他们的平台。



跳宅舞

即便《我的世界》为玩家们提供了诸多的角色外观，但我们所操控的史蒂夫依然还是那个有棱有角的方块人。有些宅男可能就开始幻想了，如果史蒂夫能变为皮肤光滑的小姐姐，然后在《我的世界》中大跳宅舞，那该多么的幸福啊！请相信，技术宅是能够改变世界的，这点小问题可难不倒他们。

在PC版《我的世界》众多的民间MOD中，一款名为"自定义史蒂夫"（CustomSteve）的MOD大受玩家们欢迎，其原因正是能将史蒂夫替换为MMD（MikuMikuDance）中的各种模型，并实现在《我的世界》中跳MMD的舞蹈。如果说宅男的世界中缺"老婆"的话，那么在《我的世界》中该有的可都有了。

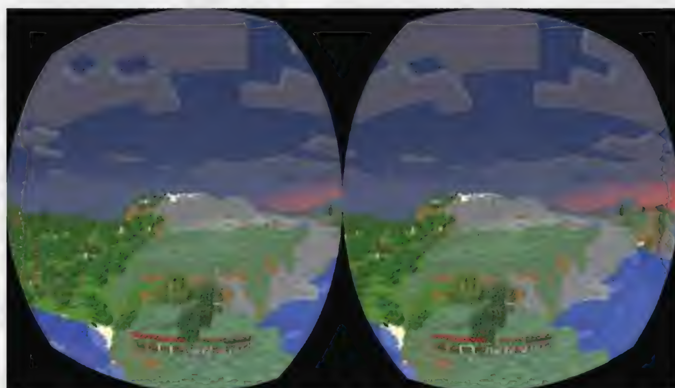


▲宅男的世界，我...应该还是能懂的！

进游戏

随着VR在近年来的大红大紫，《我的世界》也增加了VR功能，从而能让玩家们真正的进入到这个由方块组成的神奇世界中。2016年8月15日，微软为游戏的Windows 10版正式加入Oculus Rift的支持。而也正由于微软发布了相关商标的声明，一些非官方的VR模组被终止开发，不过《Vivecraft》却因其良好的Rift支持得到了官方的认可。

使用VR装置进入到《我的世界》之后，游戏的玩法会产生不小的变化。比如游戏一开始的"要致富，先撸树"在普通版本中能很轻松的完成，但在某些VR版本中，可能就需要玩家亲自使用VR手把不停地抖动，从而将游戏中的树木破坏掉。至于那些农业生产中的机械重复动作，那就真的是要累死人啦！



《我的世界》取得了哪些成就

《我的世界》从开发之初到现在可谓是获奖无数，它在创造了一种全新的游戏玩法的同时，也让玩家和媒体开始关注起了独立游戏和它的创作者们。而如果要说《我的世界》最伟大的成就，那便是它成为了有史以来第二畅销的电子游戏。到2017年2月份为止，《我的世界》的销量达到了1亿2200万份，仅此于《俄罗斯方块》的1亿4300万份。

而在《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》中，也收录了不少玩家们创作出的惊人成就。

2011年3月，库尔特·J·麦克开始了一段前往《我的世界》中的地图边际"边境之地"的旅程。到2016年3月28日，他已经从出生点走了2723公里，但也只是总路程的27.78%而已。

一位来自瑞典的玩家"Thorlar Thorlarian"花费了165天的时间去创作一幅巨大像素画，最终在使用了1128960个方块后于2015年6月19日完工。这副画作描绘了《星际争霸》中的莎拉·凯丽甘，两边则是《魔兽世界》的死亡之翼和《暗黑破坏神》的迪亚波罗。



▲库尔特·J·麦克





Nintendo Switch版《我的世界》介绍

与其他主机版本的《我的世界》相比，NS版在游戏系统和内容上并没有太大的区别。当然NS版本特定的角色外观还是拥有的，比如《超级马里奥》风格的角色外观。由于游戏目前采取的是今年1月份的版本，所以包含了80个不同的成就，接下来也会逐渐更新到最新的主机版本。游戏开发商也正在尝试将Wii U中玩家的世界导入到NS版本中，但这一功能到目前还没有推出。

在游戏中世界的大小上，NS版本的世界是由3072 x 3072个方块组成，仅次于PS4和Xbox One版本的5120 x 5120，远高于PSV/X360/PS3/Wii U的864 x 864。再加之NS版的《我的世界》是以60帧在运行游戏，可以说本作在移动端是目前最强的版本了。另外，游戏还将提供实体版本，但目前并未发售。

集高帧数和便携性于一身，NS版本的《我的世界》可以说拥有诸多特色与优点，但也并非没有不足。对于国内玩家来说，不支持中文可以算是本作不多的缺陷之一。先不提及其他主机的版本，就是任天堂自家Wii U上的《我的世界》也是支持中文的。由于NS各游戏语言的选择是根据主机系统自身的语言来决定的，而NS目前的系统中并不支持中文，这也就导致了本作对中文的不支持。当然，作为一款高自由度的沙盒游戏，游戏语言并不是最重要的，但在进行游戏设置以及解锁成就时，依然需要明白相关选项和成就的含义。这里便对这两项进行说明。

设置选项说明

Change Skin	变更角色外观
How to Play	游戏规则
Controls	控制设置
Settings	设置
Credits	制作人员名单



Game Options（游戏选项）

Vertical Splitscreen（垂直分屏画面）：勾选后，双人游玩时垂直分屏画面。
View Bobbing（影像晃动）：勾选后，角色在走动时屏幕和手臂会晃动。
Flying View Rolling（飞行时视角卷动）：勾选后，飞行时视角会有卷动效果。
Hints（提示）：勾选后，会在游戏进行中提供各种帮助提示。
Death Messages（死亡讯息）：勾选后，在死亡时会显示出相关讯息。
Game Sensitivity（游戏灵敏度）：调节镜头移动等的灵敏度。



Audio（音频）

Cave Sounds（洞穴声音）：取消后，洞穴中各种恐怖的声音将不再出现。
Minecart Sounds（矿车音效）：取消后，矿车行驶时将不会发出音效。



Graphics（图形）

Render Clouds（产生云朵）：取消后，天空中将不会出现任何的云朵。
Custom Skin Animation（定制角色外观动画）：取消后，定制角色外观的动画将会消失。
Gamma（色差补正）：调整画面的伽马值，总的来说值越高越亮，反之。



User Interface（用户界面）

Display HUD（显示游戏UI）：取消后，游戏UI消失。
Display Hand（显示手部）：取消后，第一人称视角下不会显示角色手部。
Display Chat Messages（显示聊天信息）：取消后，聊天信息将不会显示。
Display Save Icon（显示存档图标）：取消后，自动存档时不会显示存档图标。
Interface Opacity（界面透明度）：调节游戏界面的透明度。

In-Game Tooltips（游戏中的工具提示）：取消后，将不会在画面左下侧显示当前工具各键位对应的功能。
Animated Character（动画人物）：取消后，在做出潜行动作时画面左上角不会出现角色的形象。
Interface Sensitivity（界面灵敏度）：调节光标在游戏界面的灵敏度。
In-Game user's Mii（游戏中玩家的Mii）：取消后，游戏中不会显示其他玩家的Mii名称。
Splitscreen Nicknames（分屏画面玩家的名称）：取消后，分屏画面下不会显示各玩家的名称。
Classic Crafting（经典制作）：勾选后，游戏将采取经典的制作模式。
HUD Size（游戏UI大小）：调节游戏UI的大小。
HUD SIze（Splitscreen）：调节分屏画面下游戏UI的大小。



全成就列表

成就	简介
Taking Inventory	开启物品栏
Getting Wood	击打树木直到木头方块跳出来
Benchmarking	用4块木板制作出1个合成台
Time to Mine!	用木板和木棍来制作木镐
Hot Topic	用8个鹅卵石方块来建造熔炉
Acquire Hardware	冶炼出铁锭
Time to Farm!	使用木板和木棍来制作木锄
Bake Bread	用小麦来做面包
The Lie	使用小麦、砂糖、牛奶和鸡蛋烘焙蛋糕
Getting an Upgrade	制作出一把比木镐更好的十字镐
Delicious Fish	钓到鱼并把它煮熟
On A Rail	乘坐矿车朝单一方向前进至少500公尺
Time to Strike!	使用木板和木棍来制作木剑
Monster Hunter	攻击并消灭一只怪物
Cow Tipper	从乳牛身上取得皮革
When Pigs Fly	使用鞍座来骑猪，然后在骑乘期间让猪坠落受伤
Leader Of The Pack	驯养5匹狼
MOAR Tools	每种工具（镐、铲、斧和锄）各制作出一个
Dispense With This	建造发射器
Into The Nether	建造一个通往下界的传送门
Pork Chop	料理并使用熟猪排
Passing the Time	在游戏中度过100天（现实约33小时）
Archer	使用弓箭击杀爬行者
Sniper Duel	用弓箭从50公尺外击杀一只骷髅
DIAMONDS!	用铁镐挖一些钻石
Return to Sender	用一团火球干掉一只恶魂
Into Fire	得到烈焰人的烈焰棒
Local Brewery	酿造一瓶药水
The End ?	进入"末地"
The End	击杀末影龙
Enchanter	使用书、黑曜石以及钻石来制作一个附魔台
Overkill	在一击内造成9颗心的伤害
Librarian	建造一些书架来强化附魔台
Adventuring Time	发现40种不同生物群系中的17种



成就	简介
Repopulation	用小麦喂两头乳牛
Diamonds to you!	向另一名玩家投掷钻石
The Haggler	开采或购买30颗翡翠
Pot Planter	制作并放置一个花盆
It's a Sign!	制作并放置一个牌子
Iron Belly	吃下腐肉终止饥饿
Have a Shearful Day	使用羊毛剪从绵羊身上取得羊毛
Rainbow Collection	收集全部共16种颜色的羊毛
Stayin' Frosty	身上具备防火效果时在熔岩中游泳
Chestful of Cobblestone	开采1728个鹅卵石方块并放在箱子里
Renewable Energy	使用木炭熔炼木头来制造更多木炭
Music to my Ears	在点唱机中播放1张唱片
Body Guard	制造1个铁傀儡
Iron Man	穿戴一整套铁护甲
Zombie Doctor	治愈1名僵尸村民
Lion Tamer	驯服1只豹猫
The Beginning?	生成凋零怪
The Beginning.	杀死凋零怪
Beaconator	建立最高级的烽火台
Overpowered	吃掉一个Notch苹果
Tie Dye Outfit	对4件套皮甲进行染色
Trampoline	在史莱姆方块上弹起30个方块的高度
The Student...	赢得一场公开的"对战"小游戏
...has become the master	连续赢得3场公开的"对战"小游戏
'Tis but a scratch	在一场公开的"对战"小游戏中承受100点伤害
Cupid	在公开"对战"小游戏的某一回合中，使用弓箭击杀2名玩家
Hunger Pain	在"对战"小游戏中处于饥饿状态下击杀一名玩家
Mine!	一回合中开启"对战"小游戏竞技场中的所有箱子
The End... Again...	重新生成末影龙
You Need a Mint	用玻璃瓶收集龙之吐息
Super Sonic	使用鞘翅，以超过40m/s的速度滑翔穿过宽度1x1的空间
Dry Spell	在熔炉中烘干一块海绵
Free Diver	在水下停留2分钟
Super Fuel	将熔岩用作熔炉的燃料
Saddle Up	驯服一匹马
Taste of Your Own Medicine	用喷溅药水令女巫中毒
Beam Me Up	一次性投掷终界珍珠传送100米以上
Map Room	将1张探索完整的地图放入物品框中
Camoflauge	穿戴怪物头颅消灭同种怪物
Back from the Dead	在雪球跌落小游戏中，在对手赢得2回合后连续取得3个回合的胜利
S-no Throw	不投掷任何雪球赢得一轮雪球游戏
Snow Storm	在单个公开回合中将25枚雪球击中同一名玩家
Hotshot	在落入熔岩过程中用雪球击中玩家
Snowplough	在单个公开回合中用雪球将三名玩家击落熔岩
Overlord	在雪球滚落小游戏中，身处最高层赢得胜利
Underdog	在雪球滚落小游戏中，身处最底层赢得胜利

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES





本作最初于2013年登陆PC与X360平台，后又移植XOne平台，近日更携带了全部扩充内容登陆PS4平台。扩充版相对于原版增加了Thaumaturge（魔法师）和Arcane Mechanic（机械师）两个新的职业，丰富了可玩内容，不过还是弥补不了流程太短的问题。不但流程短自然也使得奖杯/成就获取更为简单快捷。XOne原版的成就为PS4版奖杯的简化版本，所以同样可以通过本文达成全成就，并且更为简单。

奖杯总数	41	铜杯	26	银杯	10	金杯	4	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无

白金路线

按照理想状况来说，本游戏完全可以一周目Hardcore模式下白金，但是并不推荐，部分奖杯在该模式下太过困难，风险太大。

推荐一周目选择Casual（简单）难度任意职业角色开始游戏，尽量保证获得除Hardcore模式通关和杀敌数外的全部奖杯。虽说大部分奖杯都可能会错过，错过的时机为第一章的机械蠕虫和最终关卡，但需要小心的奖杯只有Explorer（前往所有地点）和Bunnyslayer（使用Bunnyslayer消灭兔子BOSS），其余奖杯触发的条件都非常简单，只要老老实实的开启地图所有的区域并完成所有支线任务基本就能确保不会遗漏奖杯。

一周目完成后创建新角色完成Hardcore模式，推荐Casual难度选择Hunter职业。首先整理一下上周目错过的奖杯，确定本周目还需要达成哪些支线。当流程进行到第一章尾声Orichalcum Mines时，只要不杀死场景内的大蜘蛛，便会无限刷新小蜘蛛出来。利用Hunter职业的技能Embracing Flames，设置在R2键并使用纸片卡住按键，找到合适的位置便可以开始挂机，约1小时便可以获得10000杀敌数（杀敌数继承上周目）。推荐直接在此处完成50000杀敌的奖杯，这时人物的等级至少会超过20级，赶快点出Skills→Tricks→Sphere of Timelessness和Ghastly Shape技能，Sphere of Timelessness可以使全图敌人定住，Ghastly Shape可以快速奔跑，其余的属性点全部加在Dexterity，技能点加在Shoot（普通远程攻击）。

由于等级已经提升地够高，故之后不要刷怪，只需快速过图，尽快完成本周目流程即可。当碰到大量难缠的远程敌人时使用全图定怪的技能便可快速通过。该技能还有一个BUG，就是当技能使用完进入冷却后，立马打开菜单回到主界面，再进入游戏，所有技能的冷却会全部重置，利用该技巧可以安全的通过后面所有危险地图，当然必要时候还是使用U盘或者云存档做下备份更为保险。最终在全Dexterity加点的情况下，输出足够解决掉BOSS房内的刷怪机器，并解决BOSS完成本周目，顺利白金（BOSS房内无法使用BUG）。

范海辛的奇妙冒险 扩充版		PS4 NeocoreGames
The Incredible Adventures of Van Helsing: Extended Edition	角色扮演	美版
2017年2月28日	本地1人、在线1～4人	无对应周边
售价为19.99美元		

本文对应版本1.00

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

The Incredible Monster Hunter

取得条件 取得其他所有奖杯

Manservant 20点

取得条件 同Katarina夫人一同进入Markovna

奖杯说明 序章流程奖杯。

Worm Slayer

取得条件 消灭Orichalcum矿上的Drill Worm

奖杯说明 消灭第一章的最终BOSS——一只巨大的机械蠕虫。需要注意该BOSS战关联另一个技巧性奖杯Who needs machines when you've got SWAG!。

Coil Collector

取得条件 完成任务Start the

奖杯说明 进入第二章后在Dreadworks区域会遇见两个紫色电门，无法通行。不过从第二章的营地Secret Lair的墨境门可以前往Dreadworks（Main Square）区域，来到该区域往右下方前进可以遇见一名叫Borislav的NPC，并接取Start the Generator任务。之后按照地图上光圈的指引收集4个任务物品即可完成任务并获得奖杯。

Defender of the Lair

取得条件 防御 Breda 对 Secret Lair 的进攻

奖杯说明 第二章剧情的后半段在营地同 Vlados 交谈会触发一个塔防游戏，完成该任务即可解锁本奖杯。需要注意本任务关联另一个技巧性奖杯 Spotless Defense。

Unfulmigator

取得条件 消灭 Fulmigati 的末日机器

奖杯说明 通关奖杯。需要注意该 BOSS 战关联另一个技巧性奖杯。

Misfit 10点

取得条件 消灭 50 个敌人

Butcher 30点

取得条件 消灭 500 个敌人

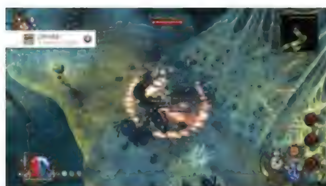
Monster's Bane 60点

取得条件 消灭 5000 个敌人

Satan's Lil' Helper

取得条件 消灭 50000 个敌人

奖杯说明 多名角色多周目的杀敌数都计算在内。可以在 Orichalcum Mines 按照前文的白金路线完成。



Tourist 30点

取得条件 前往 3 个不同的地点

Explorer 60点

取得条件 前往所有地点

奖杯说明 游戏中共计 29 个地点，不过最终 BOSS 战最后两个地点不包括在内，必须前往之前全部的 27 个地点来获得奖杯。地点以及前往方法如下。

注：地点名称大体以流程顺序排列，高亮表示为会错过地点。

地点	方法
Gorgon Pass	序章
Markovna	第一章营地
Croakwood	第一章流程地图
Ominous Scarecrow	Croakwood右上角的稻草人
Werewolf Den	剧情BOSS房间
Ink Rift	Markovna支线任务，调查地图中间的井
Markovna (夜)	消灭第一个BOSS后Markovna接取支线任务
Gallowsbog	第一章流程地图
Orichalcum Mines	Gallowsbog北墨境门进入
Hauling Station	第一章最终BOSS房间
Dreadworks	第二章流程地图
Secret Lair	第二章营地
Lost Place	见奖杯Bunnyslayer
Rookery	第二章流程地图
Old Tunnels	第二章流程地图
Sewage Plant	第二章流程地图
The Hideout	Sewage Plant给予所有乞丐50金币，然后前往地图西北侧
Abandoned Research Station	Sewage Plant支线任务地图
Industrial Port	第二章流程地图
Rookery (夜)	第二章流程地图
Old Town	第二章流程地图
The Statue	见奖杯Rightful Heir
Lost and Found	Old Town南侧与一名NPC交谈，背后出现的传送点
Industrial Port (夜)	第二章流程地图
Secret Laboratory	第二章流程地图，在Industrial Port (夜)的东北反向
The Pocket Realm	第二章流程地图
The Gables	第二章流程地图
Rooftop Mayhem	第二章流程地图
The Palace of Machines	最终BOSS房间

Novice Treasure Hunter 10点

取得条件 获得 50 个宝箱

Journeyman Treasure Hunter 20点

取得条件 获得 100 个宝箱

Expert Treasure Hunter 30点

取得条件 获得 200 个宝箱

Treasure Hunter Extraordinaire

取得条件 获得 500 个宝箱

奖杯说明 不只是宝箱，翻尸体以及破坏木箱都包括在内。

Ink Walker 20点

取得条件 前往墨境

Ink Master 30点

取得条件 前往所有的墨境

奖杯说明 墨境的地点包括在上文奖杯 Explorer 中。

Smuggler 20点

取得条件 完成任务 The weapon shipment

奖杯说明 刚进入 Industrial Port 即可遇见一名支线 NPC，随着光圈的指引前往地图东南侧完成任务即可获得奖杯。

Hijacker 20点

取得条件 完成任务 The orichalcum shipment

奖杯说明 进入 Industrial Port（夜）后，与场景中一名 NPC 交谈，然后向地图东南侧河边探索，收集 20 个 Orichalcum 完成任务即可获得奖杯。

Let loose the Ghost of War 30点

取得条件 让 Lady Katarina 杀死一个 BOSS

奖杯说明 指的是大地图上拥有独立且为橙色名字的 BOSS 级别怪物，与成群的精英紫色名称怪物不同，它只会有一只且不会再刷新。清掉附近其他怪物后，将其消耗到残血再由协同的幽灵补刀即可获得奖杯。

Escort Master 30点

取得条件 护送商人到达吉普赛营地

奖杯说明 第一章地图 Croakwood 东侧可以接取到本支线任务，之后护送到地图西南侧的吉普赛营地。可以先将路上的敌人全部清理干净再来接取任务。

Hero of the Day 30点

取得条件 完成第一章指定的支线任务

奖杯说明 需要完成的支线任务为 "Speak with Romany Leader"、"Journey to the Ink"、"Rusalka Ambush"、"The Blacksmith's Request"、"Salvage Mission"。

Viva la Resistance! 30点

取得条件 完成第二章指定的支线任务

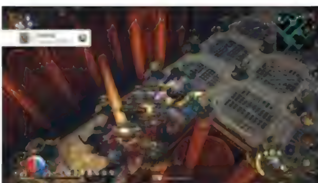
奖杯说明 需要完成的支线任务为 "Enemy in Tunnels"、"The Ritual"、"The Swamp Lilies"、"Werewolf on the Run"、"The Assistant" 或 "The Ink Is Coming"。

Spotless Defense 30点

取得条件 没有一个敌人进入的情况下完成塔防游戏

奖杯说明 首先完成第二章所有的支线任务，并在铁匠 Borislav 处选择 Generator Improvements，升级第一行全部可升级项目，使塔防放置陷阱的数量单位到达 110 个（如不能升级则为该 NPC 支线任务没有达成）。之后在地图上放置大量的 Monster-in-The-Box 即可。放置陷阱消耗的 Machine Parts 可以在第二章的任意地图刷到。这些步骤一定要在同 Vlados 交接任务前确认一遍，以防止误触发塔防任务。

第一波敌人只会从一个地点刷新，第二波为两个，第三波为三个。三波敌人防守完毕后会出现本任务的 BOSS 机器人。每一波敌人防守完毕后按方向键↓可以打开菜单重新放置陷阱。本任务整体难度不高，注意不要误触发即可。



Explosives expert 60点 /

取得条件 完美的完成 Salvage Mission 任务

奖杯说明 在 Markovna 可接取到本任务，然后前往 Gallowsbog 中部南侧捡取 5 枚炸弹。炸弹分为红色电线和绿色电线，红色电线为任务的目标，绿色则会爆炸。只要在不触发绿色电线炸弹的情况下完成任务即可获得奖杯。



Riddle me Wisp 100点 /

取得条件 正确回答所有问题

奖杯说明 在特定的地点可以看到绿色的小精灵，回答对全部的问题即可获得奖杯。

Croakwood 吉普赛营地北侧

答："I didn't take your name" 和 "No, but Katarina knows it. Don't you?"

Dreadworks 前往 Secret Lair 门口的南侧

答：Death

Old Town 的东北侧

答：42

The Pocket Realm

答：Thunderbolt

What's in the bag? 100点 /

取得条件 在 GorgonPass 从 Domovoy 那里获取 20 件物品

奖杯说明 序章地图 GorgonPass 中段一只背着袋子的哥布林，玩家需要攻击他 20 次获得 20 件道具（包括金币）才能获得奖杯。推荐创建一名新角色 Hunter，关闭设置中的 Auto-Powerup，将 Katarina 设置成 assist/ranged。通过击败前面的怪物涨满黄色愤怒槽后，切换远程武器，将右摇杆向上推累积 3 次减速燃油，再前去攻击哥布林，并使用 Katarina 的分身技能。在减速的帮助下攻击 20 次可以说轻而易举。

I'm so Hardcore! 100点 /

取得条件 硬核模式下完成游戏

奖杯说明 并不会非常困难，可以参照前文的白金路线完成本周目。

But they are so cute! 30点 /

取得条件 不杀死一个 single Igor

奖杯说明 这种敌人会出现在 Old Town 和 The Gables 区域，它们背着喷火器，移动速度缓慢，血量也不少，稍微注意直到游戏通关。如果不小心错杀了一只，不好意思，只能下周目再见了。如按照前文的白金路线也可在硬核模式周目中解锁本奖杯。

Frenzied Forest Spirit

取得条件 击败 Frenzied Forest Spirit

奖杯说明 Gallowsbog 地图中会有 9 个符文石头（漩涡形），全部调查后地图中桥梁的场景会刷新出一只 BOSS，击败即可获得奖杯。

Highly Educated

取得条件 学习所有的光环和技巧技能

奖杯说明 到达等级 23 级左右时，与 Gaspar the Romany Prince 对话重置技能点，然后将 Skills 下的 Auras 和 Tricks 全部学习一点即可获得奖杯。

The Wingless Messiah

取得条件 打败不祥稻草人

奖杯说明 调查 Croakwood 东北侧的稻草人进入 Ominous Scarecrow 并击败稻草人获得奖杯。

Fortune's Child

取得条件 暴击率（Critical Chance）到达 50%

奖杯说明 Croakwood 地图中拥有三个能暂时增加 25% 某种属性的十字架，只要连续触发两个增加 Critical Hit chance 的十字架便可以跳杯。如果十字架的增幅属性不对只需退出再重新进入游戏便可刷新十字架效果。

Who needs machines when you've got SWAG!

取得条件 不使用装置击败 Drill Worm

奖杯说明 机械蠕虫 BOSS 战中会有四个装置，可以使蠕虫陷入硬直。不使用装置的话蠕虫的防御力会很高。尽量在一周目完成本奖杯，硬核模式下完成太过困难。

Bunnyslayer

取得条件 使用 Bunnyslayer 消灭兔子 BOSS

奖杯说明 这是一个贯穿全游戏的支线任务。首先需要先获得 Bunnyslayer 这把武器。

在第一章完成任务 Find the Mayor 任务后，同营地的铁匠交谈并给予 100 金钱获得贵重品 "Crooked Blade"，然后与营地北侧的 Nutty Stefan 交谈，选择包含单词 "Bunnyslayer" 的选项即可获得本武器。然后将武器放进仓库防止丢失。

之后来到第二章时，当触发任务 The Gas Projector 并到达任务目的地后，立马回城，拿出仓库中的 Bunnyslayer，然后再通过墨境门传送至 Rookery（Lookout），便会被传送到 Lost Place。整个周目这个地方只会通过此方式到达一次，所以一定要确保步骤正确。

然后在使用 Bunnyslayer 解决掉场景中的兔子即可获得奖杯，记得要把 Katarina 设置成 Ghost 模式哦。

Brute Force

取得条件 击败 Fulmigati 并保证房间完好无损

奖杯说明 最终 BOSS 战里，场景中会有许多召唤小怪的机器，不去破坏他们直接消灭 BOSS 即可获得本奖杯。

Rightful Heir

取得条件 成为国家的合法继承人

奖杯说明 同样是贯穿游戏的支线任务，不过没有章节限制。首先需要获得 6 块 Mysterious Gemstones。

⊙ Croakwood 区域吉普赛人的营地中。

⊙ Markovna 墨境井中宝箱。

⊙ Gallowsbog 的一个宝箱。

⊙ Dreadworks 通往第二章营地的门口，Vrikolak 的尸体下。

⊙ Abandoned Research Station 中的宝箱。

⊙游戏后期赌博商人处可以花 8000 金币购买一份地图，购买后前往 Industrial Port 找到宝箱获得。

找到后分别前往 Markovna 和 Old Town 的广场，将 6 块 Mysterious Gemstones 安装在雕像上触发传送点 The Statue。

进入后还需要敌人和尸体上再获得 6 块 Mysterious Gemstones，安装在该场景的另外两座雕像上，以解除场景入口处雕像的机关。之后战胜出现的 BOSS 并捡取他掉落的装备即可获得奖杯。

Sword in the Stone

取得条件 从石头上拔出 Excalibur

奖杯说明 Croakwood 场景中，可以从一只精英怪物身上获得 Ancient Coin，然后调查场景中间一口阴森的井便会出现许多怪物，全部消灭后可以获得 Weapon Oil。之后再前往场景中部偏西南侧，拔起山包上的剑即可获得奖杯。

Junky 30点 /

取得条件 从垃圾桶中获得 20 个道具

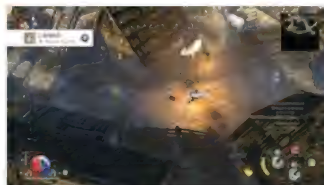
奖杯说明 Deardworks 和 Rookery 场景中有大量的垃圾桶。



Chicken Runner 20点 /

取得条件 用剑杀死一只鸡

奖杯说明 Markovna 营地中有很多很多只鸡。



软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

文 月下雪影 美编 NINA

在上期的”软硬兼施 SP“里面我们提到了自制 amiibo 这件事，不少小伙伴对此也很有兴趣，想要尝试一下，在这期的栏目里，我们就接着上期的话题，来谈一谈如何自制一套物美价廉的 amiibo。不过需要事先声明的是，任天堂官方虽然对于自制 amiibo 是睁一眼闭一眼的态度，但从法律角度来说，自己制作 amiibo 寻求乐趣是没问题的。不过若是把自制的 amiibo 像某宝上的商家一样出于商业目的进行贩卖，是有一定法律风险的。本文将从指导角度出发为玩家献上自制 amiibo 的攻略，希望大家不要做任何有悖于知识版权的商业行为！

满足你刷装备的愿望，自制任天堂amiibo指南

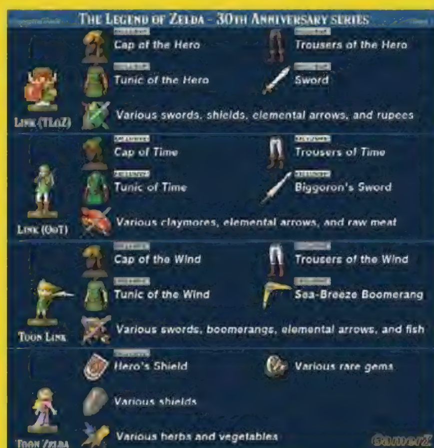
1.什么是amiibo？

如果你不是任天堂的忠实玩家，恐怕还不了解 amiibo 到底是什么。简单地说，amiibo 是任天堂官方推出的内置近场通信 NFC 芯片的模型手办。它最早公布于 2014 年的 E3，随后在当年 8 月份正式上市，最早的 amiibo 手办包括 12 个任天堂的经典角色，包括皮卡丘、林克、马里奥、萨姆斯、火狐等等、现在任天堂已经将 amiibo 手办的数量扩充到 144 个，主题也从人物扩展到了游戏，比如“《精灵宝可梦》系列”、“《动物之森》系列”、“《塞尔达传说》系列”、“《火焰之纹章》系列”、“《星之卡比》系列”以及各种第三方的经典游戏角色，可以说是枝繁叶茂。



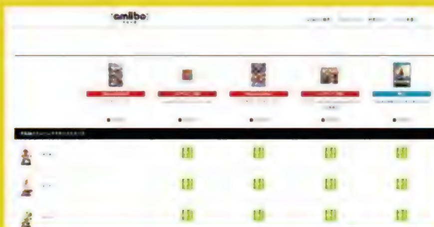
▲amiibo在全球范围内都极受欢迎。

当然，既然内置了近场通信 NFC 芯片，amiibo 肯定不是单纯的手办，它的最大用处是可以和游戏进行联动，其通过 NFC 芯片能和主机进行连接，以此解锁游戏内的角色内容，或保存相应角色的资料。以近来火热的《塞尔达传说 荒野之息》为例，玩家可以通过读取塞尔达系列的 amiibo 获得一些珍稀道具，比如《风之杖》塞尔达 amiibo 有几率掉出《风之杖》里的盾，《时之笛》吹笛子的林克 amiibo 有几率获得《时之笛》里的绿帽子套装、Biggron 剑和一些其他的武器。而非“《塞尔达》系列”的 amiibo 也能在读取后随机获得一些食物和素材，可以说 amiibo 在一定程度上加强了游戏的趣味性，游戏难度也会下降一些。



▲《塞尔达传说 荒野之息》部分amiibo可刷出的珍贵道具。

不过需要注意的是，amiibo 的功能是针对不同游戏而定的，还有一部分游戏是通过 amiibo 进行存储功能，将游戏的一些数据存储在 amiibo 当中，且一个 amiibo 只能存储一个游戏的数据。不过我们接触的大部分还是读取 amiibo 解锁游戏内的道具。至于更加详细的 amiibo 手办用途信息任天堂提供有专门的网站进行查询，地址为：https://www.nintendo.co.jp/amiibo/chart/index.html，在这里玩家可以查到每个 amiibo 手办对应的游戏表，想要收藏或者购买官方 amiibo 的玩家记得收藏哦！



▲任天堂官方的amiibo网站可以看到每个amiibo在不同游戏里的用途。

2.amiibo可以被哪些主机读取？

目前可以和 amiibo 联动的任系主机包括 Wii U、Nintendo Switch、N3DS、N3DS LL 以及即将发售的 N2DS、N2DS LL，至于旧版的 3DS 和 2DS 系列主机，可以通过任天堂推出的 NFC 适配器和 amiibo 手办进行联动。这块 NFC 适配器的售价在 100 元上下，如果你是旧版主机的玩家，又想试试有趣的 amiibo，不妨考虑入手一个进行体验。



▲旧款3DS、2DS系列主机可以通过NFC适配器读取amiibo进行联动。

3.任天堂的主机、游戏锁区，那么amiibo呢？

主机、游戏锁区不代表手办会锁区，amiibo 和其他的任天堂配件一样，不分区域限制，无论是海淘的美版 amiibo 还是日版 amiibo 都可以

被任何区域版本的主机直接读取。再说任天堂的 Nintendo Switch 也已经告别锁区了，配件又怎么会锁区影响销量呢。



▲amiibo和任氏主机不同，并不锁区。

4.从哪里可以买到正版的amiibo？

由于 amiibo 不在国内上市发售，所以想要购买 amiibo，最主要的渠道就是海淘。首推的肯定是亚马逊，无论是日亚、美亚，下单到达的速度都很快，但如果你没有海淘经验，也可以求助万能的某宝，当然在某宝上价格要比官方定价高出一些。一些比较稀有的 amiibo 甚至溢价到 300 元左右，而官方 amiibo 的普遍定价是 12.99 美元，差距还是显而易见的。不过其实很多稀有的 amiibo 在日亚上也是奇货可居，比如说《塞尔达传说 荒野之息》的古代守护者 amiibo，原价为 2500 日元，现在缺货。便宜一些的骑马林克和弓箭手林克，原价要 1500 日元，现在售价也翻了一倍，所以有时候不是某宝的价格太贵，而是 amiibo 本身就处于供不应求的状态，在美国最大的游戏零售连锁店 Gamestop，《塞尔达传说 荒野之息》主题的 amiibo 早已全线缺货，这样的情况自然会间接催生自制 amiibo 的概念。



▲《塞尔达传说 荒野之息》主题amiibo在美国、日本都已处于全线缺货的状态。

5.自制amiibo需要准备什么工具？

首先自制 amiibo 并非是做出像任天堂那样的模型手办，而是做出每个 amiibo 和游戏联动后的道具效果。简单的说，要的不是 amiibo 的观赏性和收藏性，而是它内置 NFC 芯片的实用性。自制 amiibo 需要的主要工具包括：

（1）支持 NFC 的 Android 5.0 系统以上的手机一台；

（2）TagMo 2.1 及以上版本的 App 和对应的解锁 key 文件；

（3）可以写入的 amiibo 功能性 Bin 文件；

（4）NXP Plus NTAG215 芯片 NFC 白卡若干张，一张卡只能做一个自制 amiibo，NFC 卡写入 Bin 文件后不支持复写，所以想要做多少自制 amiibo 就需要准备多少张空白的 NFC 卡。



▲注意NFC白卡的型号为NTAG215，千万不要买错。

6.哪里找到Bin文件？

想要找到 amiibo 中的 Bin 数据文件，可以借助万能的搜索引擎，除了搜索之外，还可以到国外的专业论坛 https://nfc-bank.com/bins.php 上去查找，这也是目前 Bin 文件的主要来源地。

7.哪里买到NFC白卡？

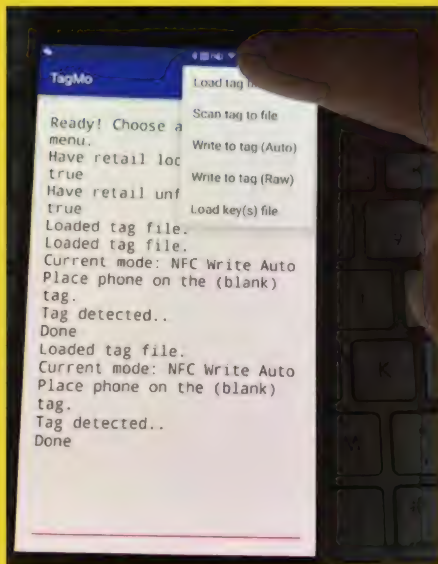
直接求助万能的某宝即可，搜索 NTAG215 就能找到对应的卡片，或者直接搜索 amiibo 白卡也可以。

8.如何自制amiibo？

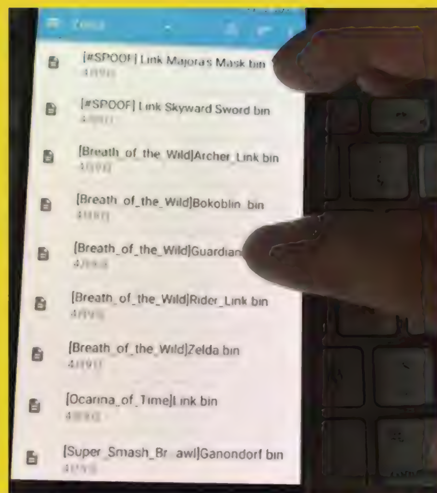
说了这么多内容，我们进入实战环节，说说该如何自制 amiibo。其实自制 amiibo 的难度并不复杂，主要分为 5 个步骤：

（1）将下载好的 amiibo Bin 文件拷贝到手机存储中，打开手机的 NFC 功能，然后安装 TagMo 2.1 软件。

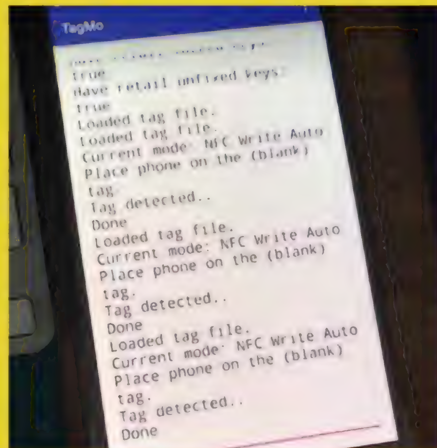
（2）安装完成后打开 TagMo，选择 Load key file 选项，分别加载 locked-secret.bin 和 uxfixed-info.bin 两个文件，这两个文件是用来解锁读取 amiibo 的 key 文件，换句话说是整个过程的核心。



（3）之后点击右上角的功能键，选择第一项 “Load tag file”，找到需要写入的 amiibo 功能 Bin 文件。



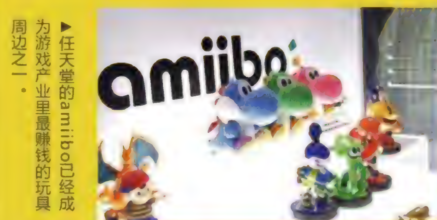
（4）在 Loaded tag file 状态下，选择第三项 “Write to tag（auto）” 选项，然后将 NFC 白卡放到手机背面，等待写卡。



（5）整个写入过程很快，不到一秒钟就会完成，写入完成后会提示 done，此时可将做好的自制 amiibo 拿到主机上测试，看看是否成功，如果不能被主机读取可以尝试重复上面操作进行写入。一般情况下，只要是 NFC 白卡的型号为 NTAG215 都不会存在 “写废” 的可能性，玩家可以放心操作。

好了，做好自己需要的 amiibo 就可以到游戏里尽情体验了，amiibo 一般每天只能读取一次，像《塞尔达传说 荒野之息》，如果你为了刷出想要的道具，可以使用 S/L 大法不停读取 amiibo，直到你获得最想要的道具，当然这样会大幅降低游戏的乐趣，毕竟中后期的道具在游戏到处都能获得，会变得很无聊。

再次声明，自制 amiibo 更多是照顾对 amiibo 有需求的玩家，在互联网上出售未经授权复制 amiibo 产品存在法律方面的问题。请玩家不要随意越界！



▶任天堂的amiibo已经成为游戏产业里最赚钱的玩具周边之一。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



4月的任天堂直面会上已有大量3DS、NS的新作亮相，而6月E3又近在眼前，5月夹在两者之间，不免陷入了尴尬的游戏空档期。虽说暂无重量级大作的消息，但近期公布的几款移植作品都挺不错，另外还有部分新作的发售日也得以确认，在等待E3之余，不妨先来看看最近又有那些新情报吧。

热血移植作《海贼王 无尽世界 红 豪华版》登陆NS



BNEI宣布旗下作品《海贼王 无尽世界 红 豪华版》将于8月24日在NS上发售 本作是《海贼王 无尽世界 红》的加强版 在原作基础上追加了DLC配信的51种任务以及服装 除了画面达到1080P外 还可以将Joy-con手柄分给朋友一同游玩。玩家可以在游戏中体验到钓鱼、捕虫等海贼生活的内容 还能与友人协力挑战强大的怪物 享受刺激爽快的战斗。此外本作还会有尾田荣一郎设计的新人物登场 并且收录了游戏独有的原创剧情。





《怪物猎人××》联动《逆转裁判》推出免费DLC

《怪物猎人××》在5月15日放出了与《逆转裁判》合作的DLC供玩家免费下载，凡是达到HR9以上的猎人都能接受DLC任务"逆转裁判·斗技场で法廷バトル"，内容为打败斗技场的两只同场白速龙王，完成即可获得狩猎猫专用的"有异议"系列防具与武器的素材、公会卡片背景"逆转裁判3"以及称号"律师（弁护士）"、"且慢！（待った！）"、"有异议！（异议あり！）"、"逆转裁判"。







NS版《洞窟物语+》预定年内发售



《洞窟物语》是十多年前由天谷大辅耗时数年独自制做的一款动作冒险类游戏，后来天谷与美国开发商Nicalis合作，将其带到了Wii、NDS等主机平台上。而《洞窟物语+》就是这款经典作品的加强移植作，预定于年内登陆NS。本作除了拥有升级过的高清画面外，还增添了不少全新要素，多样的游戏模式、设计独特的关卡以及丰富的武器种类都使得游戏兼备趣味性与耐玩度。游戏对应NS的HD振动机能，并且追加了局域网模式，玩家不仅能独自游玩诸多的精彩内容，也能享受到多人互动的欢乐。





乱斗新作《De Mambo》6月底开始配信



由 Dangerous Kitchen 制作的 NS 游戏《De Mambo》确定于 6 月 29 日开始配信，售价为 1500 日元。本作是一款 2D 对战游戏，玩家将操作名为“Mambo”的究极生命体展开战斗。游戏的操作十分简单，一个按键便可施展 3 种蓄力攻击，只要将所有敌人都撞出屏幕外就能取得胜利。本作分 3 种模式，单人模式要求一人突破难关攀登高峰，多人模式支持最多 4 人的联机对战，而求生模式的玩法则是阻止宇宙外来者的侵略，同样可以多人游玩。





本格推理ADV《侦探 神宫寺三郎 黄昏幽灵》发售日确定



“《侦探 神宫寺三郎》系列”自 1987 年发售第一作起就深受喜爱推理的玩家的欢迎，今年是该系列诞生的 30 周年，为了迎接这一喜事，系列最新作《侦探 神宫寺三郎 黄昏幽灵》确定将在年内 8 月 31 日发售，登陆平台为 3DS。

本作的舞台设定在日本新宿，故事以一名流浪者的死亡为开端，在事故发生的宅邸内，察觉到现场违和感的主人公神宫寺三郎在旧友的帮助下揪出了真凶，而目睹了这一切的宅邸主人，突然拜托他去完成一件事情。宅邸隐藏的秘密、被称为“亡灵”的男子、30 年前的某事件，神宫寺为了解开这重重谜团而展开调查。





《苍蓝雷霆 神枪伏特》合集&新作《神威枪伏特 Burst》情报



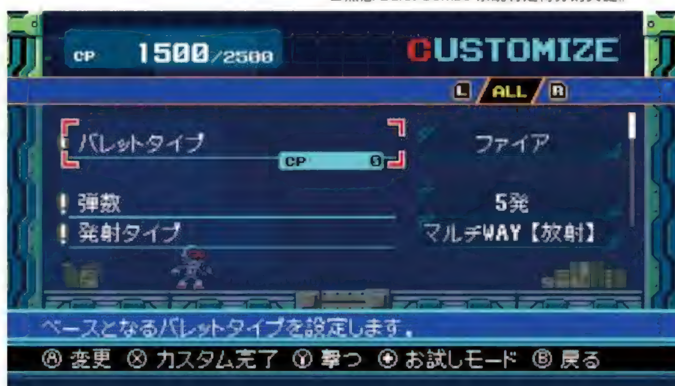
Inti Creates 公布收录了系列前两部作品的《苍蓝雷霆 神枪伏特 强袭套装》将于 8 月 31 日移植至 NS 平台上，而全新作《神威枪伏特 Burst》则同时登陆 3DS 和 NS 双平台，NS 版发售日为 6 月 15 日，3DS 版发售日为 6 月 28 日，两者售价皆为 980 日元。

NS 版《强袭套装》的画质得到了提升，画面也从将原本的 30 帧提升至 60 帧，角色动作更加流畅。本作收录了 3DS 版的全部 DLC，包括新关卡、新 BOSS、新模式等要素，并且追加了游戏中虚拟偶像演唱的全新主题曲。

《神威枪伏特 Burst》是继承了《苍蓝雷霆》玩法的作品，画面从 8Bit 的复古风换成了 90 年代的风格，玩家可以从《神威 9 号》与《苍蓝雷霆》的主角中选择其一，以获取高分数为目标进行闯关。本作最具特色的就是 Burst Combo 系统，玩家近距离给予敌人必杀一击时会出现“Burst”字眼，不仅有华丽的爆炸画面，还能获取额外的分数奖励。游戏还拥有改装系统，玩家可以消耗 CP 点为角色安装模具从而影响射击的性能。本作并无 Game Over 的概念，支持读档重新挑战，对不擅长动作游戏的玩家十分友好。


▲本作支持 HD 振动机能，如角色的雷击鳞攻击会有细腻的振动表现。


▲熟悉 Burst Combo 系统将是得分的关键。



▲画面左上角的 CP 点可以通过敌人掉落或关卡奖励增加。

文 北山杉（实习） 美编 咕噜

神巫女 KAMIKO

对应游戏语言：中文
对应游戏版本：1.00
单人通关时间：40分钟

神巫女		FlyHigh Works NS
神巫女 - カミコ		动作冒险 | 中文版
2017年4月13日	本地1人	无对应周边
售价为500日元		

《神巫女》是由日本著名独立游戏公司SKIPMORE制作，国内薪火游戏（CIRCLE）以及FlyHigh Works共同发行的一款像素风第三人称动作游戏。本作大量引入日本神道教文化的世界观，结合精美的像素风格，打造出了一个具有独特氛围的巫女世界。

系统篇

作为一款小品级作品，本作的系统操作十分浅显易懂，目标就是让玩家能够以最快的速度上手游戏。然而在游戏的上手引导上，制作组显然没有投入太多的精力。新手玩家一开始进入游戏后无法获得任何教学提示或者指引，直接就开始和刷新出来的敌人战斗，途中获得的道具物品也不知道有何作用，这样十分影响玩家的游戏体验。虽然游戏暂停菜单栏里的"说明书"条目里有关于游戏操作、背景等部分介绍，但明显内容还不够全面。因此为了方便玩家更全面地了解整个游戏的机制，这里将关于游戏系统方面的内容介绍如下。

操作方法一览表

键位	功能	备注
左摇杆	移动/选择	
A	攻击/调查/决定	当SP在50以上时，长按按键会让身体发光，松开便能发动特殊攻击
B/L/R/ZL/ZR	冲刺	可在OPTION里变更设定
X	调取选单	

游戏画面说明



游戏道具一览表

名称	作用
HP石	回复一格生命值，打碎地图上的罐子以及打掉灌木丛有一定几率可掉出
HP块	增加角色一格生命值上限的同时若玩家生命值不满，会补充一格生命值
SP块	增加25点SP槽的上限的同时若玩家SP槽未满，则会直接补充25点SP
钥匙	打开被锁住的门
宝珠	放置到祭坛上可激活开关，开启通往地图上下一个区域的道路

基本玩法

游戏共有4关，每一关玩家都需找到并解开4座被封印的灵界之门（鸟居），4座灵界之门大致对称分布在地图的4个方位。玩家想要接近灵界之门并不是那么简单，需要进行一定程度上的解谜才能够顺利到达，如将宝珠放置在祭坛上激活开关开门、使用钥匙打开被锁住的门、推动石块清理出隐藏道路等，都是每关必有的解谜元素。

角色篇

本作目前共有三个角色，每个角色使用的武器各不相同，且各拥有一个特殊技能。由于武器以及技能的特性，三个角色的战斗方式有很大的区别，但不难掌握，玩家熟悉一段时间即可轻松掌握每个角色的战斗技巧，以下是游戏角色的介绍。

大和（ヤマト）

武器：草雉剑

特殊技能：身体快速旋转形成剑舞，不断对四周的敌人造成伤害

介绍：本作"大和"的角色设定是一名"水之巫女"，擅长近身攻击，游戏中她使用的武器草薙剑（くさなぎのつるぎ）是日本三大神器之一，拥有至高无上的力量。虽说设定上是"水之巫女"，但大和在游戏里却没有展示出一点与水相关的能力，



其所有的攻击与特殊能力都与“草薙剑”有关。

战斗分析：熟悉了基本操作之后，大和的近身战斗会给人一种在玩割草游戏的快感，非常容易刷出Combo，是一个十分适合拿来最速通关的角色。但是在使用大和横冲直撞的同时也要小心游戏不断快速刷新的敌人，避免直接撞在刚刷新出的敌人身上被扣血或是围攻。

钿女（ウズメ）



武器：八尺琼勾玉（弓箭）

特殊技能：瞬间射出大量带有追踪功能的箭矢，击杀屏幕里所有的敌人。

介绍：钿女（ウズメ）这个名字来自日本神话里的天钿女命（アメノウズメ），传说她是一名多才多艺的神官，同时还是日本第一个舞者，拥有美貌的容颜，有关她的两个传说“天岩户”以及“天孙降临”都重点讲述了她的舞蹈功力和美丽的外表。在本作中，钿女被设定成了一名“森之巫女”，使用天神赐给她的“八尺琼勾玉”作为武器。八尺琼勾玉也是日本神话里的三神器之一，其本体是一块酷似单引号的玉石，但在本作中被设定成了一把弓箭，钿女的攻击方式也随之变成了远程射击。

战斗分析：虽然不像大和那样容易遭到敌人的包围，但不得不说钿女的射击手感设计得有些糟糕。只能朝上下左右四个方向射箭，不能斜向射箭的设定让玩家在遭遇某些敌人的时候往往会很狼狈。同时，攻击时半秒左右的抬弓动作也常常让玩家来不及应对大量刷新的敌人的包围，因此不建议玩家使用钿女来达成最速通关。

日光（ヒノメ）



武器：八咫镜

特殊技能：丢出八咫镜，八咫镜会按照螺旋运动的轨迹往四周飞去，击杀路径上的敌人，但有距离限制。

介绍：人物立绘和实际游戏中玩家很可能会将日光的武器误认为盾牌，但其实那是日本三神器之一的八咫镜。日光这个角色名字来自于日本神话里的日之女（ヒノメ），日之女是侍奉太阳（即天照大神）的神官，而八咫镜也正是天照大神的神体之一，因此游戏中用八咫镜作为日光的武器还是十分符合原设的。

战斗分析：日光使用八咫镜和一把小刀作为武器进行战斗，战斗方式是先丢出八咫镜攻击直线距离上的敌人再切换到小刀近身攻击靠近的敌人。八咫镜的攻击力要比其他武器高得多，BOSS 除外的敌人几乎都可以直接秒杀。同为远程角色，除了射程不如钿女的弓箭以外，日光还能从各个角度丢出镜子，这让玩家的战斗效率大幅提升。

隐藏道具篇

游戏一共有 4 个隐藏道具，每一个关卡都有一个，隐藏道具的形象各不相同，分别是寿司、汉堡、鸟、人类，对应参与游戏制作的 4 位成员的形象。隐藏道具大多设在让人意料不到的地方，且没有任何提示，玩家只能够花费时间找遍地图才能全部集齐。不过得到隐藏道具的奖励也是非常丰厚的，能够瞬间补满玩家的生命值和 SP 槽，这对于追求速通的玩家来说非常有帮助。下面就给出这 4 个隐藏道具的位置。

隐藏道具位置一览



隐藏奖励

玩家在游戏中使用 3 个游戏角色分别通关一次并且找出全部的隐藏道具即可解锁标题菜单中的？？？选项，解锁后可在标题菜单中听到游戏的所有伴奏。

速通攻略篇

作为一个解谜向的动作游戏，本作在地图制作上面也相当考究，加上一周目后开启的通关时间计算功能，加深了游戏的可玩性。因此想要达成最速通关的玩家还是需要花费一定的时间和心思研究才能找到一条最快的通关路线。下面奉上每关的最速通关路线和重要线索指引：

CLEAR TIME 0:19:55

KAMIKO

The Forest of Awakening
0:03:34

The Sunken Relics
0:03:03

The Scorching Labyrinth
0:05:25

The Ruins of Yamataikoku
0:07:53



觉醒之森

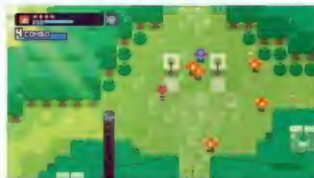
作为第一张图，从难度上来看是四张图里最低的，解谜要素简单，小怪移动速度慢，血薄，玩家熟悉线路之后通关时间基本可以控制在 4 分钟以内。

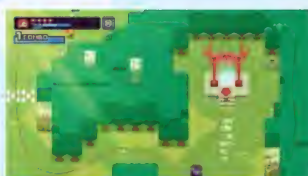
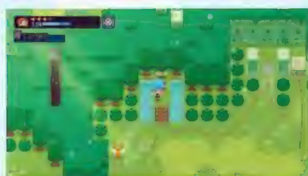
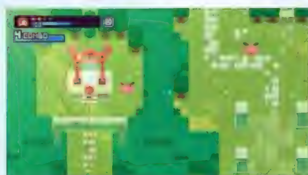
速通流程

1. 从出生地出来后径直朝右走（其实第一张图先走左边和先走右边没有什么区别，但速通还是建议先走右边，右边有大量比较集中的小怪，可以集中刷一刷 SP），顺着道路一路朝右下方走到尽头便可看到一座灵界之门。

2. 解开封印后回到上方那片开阔的空地里，先清一波刷新出来的小怪（注意要留一只），再走到图上的位置按下 A 推动石块。然后自己站上左边的机关即可解锁通往旁边宝箱的道路。

3. 拿到宝箱里的宝珠后，返回到出生点上方的两座石台处，将宝



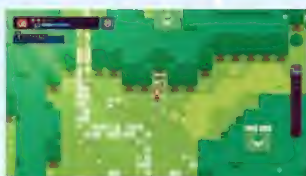
珠放置在其中一座上面。

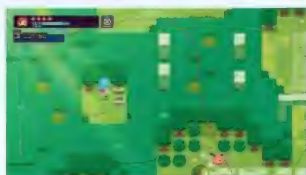
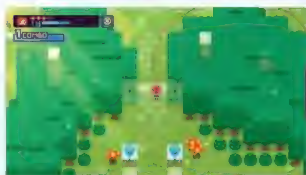
4. 接下来往左边走，顺着通道来到左侧会看到路旁有一个宝箱，先不要去打开，顺路往下一直走到路的尽头，就会看到另一座灵界之门了。之后砍掉灵界之门后的草丛并踩下机关。

5. 接着就可以回到刚才经过的宝箱处开启宝箱，得到钥匙，然后顺着旁边的道路一直往上走到尽头，使用钥匙开启锁住的大门。一路上会有很多小怪，注意闪避。

6. 解锁大门后一直往上走，砍掉草丛来到地图左上方的位置，可以看到一座被封印的灵界之门。

7. 原路返回到原先得到钥匙的宝箱背后附近，砍掉路旁的草丛会发现一条秘密通道，顺着秘密通道进去就可以找到另一个藏有宝珠的宝箱（有两条路，上方的路尽头是加 SP 最大值的方块，下方是宝珠），接着返回将宝珠放置到另一个石台上。开启石台背后的大门。



8. 接下来顺着道路一路过去就可以找到最后一座灵界之门了。途中会有 隐藏道具，捡到可以瞬间回满生命值和 SP（地点见隐藏道具篇）。

BOSS战

觉醒之森的 BOSS 战没什么难度，只需引诱 BOSS 踩到四个类似电路板的地面激活就行了，然后攻击它吐出的核心球。



水之遗迹

这关的地形较为狭窄，小怪刷新的数量也很多，会在玩家举着东西通过时造成很大妨碍，因此需要玩家先清理一下关键路段沿途的小怪，注意要在每个刷新点留下一只，以防止小怪再次刷新。

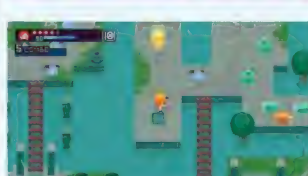
速通流程

1. 从出生地出来先刷一波周围的小怪（留一只）再往左边的道路走，顺着道路一路跑过去就可以到达左下角的灵界之门处了（不用理会沿途的小怪）。

2. 解开封印后继续顺着道路往右走，可以看到1个机关和1个宝箱，先清理周围的小怪和草丛，再打开宝箱拿到宝珠，踩下机关，打开通往旁边的门。

3. 此时会发现回到了出生地，于是举着宝珠往右边走，注意小心躲避路上刷新出来的小怪，走到一栋楼房旁边踩下机关激活传送点，传送过去就可以在祭台上放置宝珠了，这时会看到出生点上方的道路浮出了水面。

4. 之后返回出生点顺着上面的道路一直走到左上角的灵界之门附近，会发现灵界之门被石柱挡住了，这时往下走通过木桥可以找到机关（右下角），踩下去石柱就会消失，回去解开灵界之门的封印。

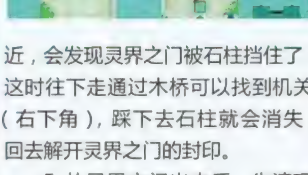







5. 从灵界之门出来后，先清理一下右方的草丛，再回到灵界之门的左方激活机关（此处注意清理一下沿途的小怪）。激活机关后原来的草丛边会出现一座浮桥，有非常严格的时间限制，一路快跑过去刚好在桥消失时到达对岸。

6. 到达对岸后会发现一个宝箱和机关，先不要去打开，顺着道路往右走，会遇到两个需要同时踩下才能激活的机关，在附近的一棵树后面（见图）可以发现一块可以推动的石头，将它推到机关处，自己踩在另一个机关上就可以激活通往灵界之门的传送门了。



7. 原路返回到刚才没打开的宝箱处，打开宝箱拿到钥匙，往下走激活传送门被传送到下方楼顶处，再进入另一个传送门出来后往下走打开被锁住的门就可以找到最后一个灵界之门了（如果 SP 不够的话附近有个隐藏物品可以补满 SP，位置详见隐藏道具篇）。



BOSS战

本关的 BOSS 难度比第一关要大一些，主要是它的速度和体型对玩家的躲避会造成一些阻碍，而且会一直追击玩家。战斗要点是利用好左右两个传送门来摆脱 BOSS 的追杀以及攻击核心，使用大和近战的玩家要尤其注意核心会自动躲避玩家的攻击，只有灵活运用好传送门再结合一定的预判才能尽快攻击到核心。



灼热迷宫

灼热迷宫在解谜要素上比较直白，基本上一条道走到黑就能找到所有的灵界之门。本关难点在于小怪比前两关提升了一个难度，不仅血厚而且靠近还会主动攻击，拿宝珠和钥匙之前一定要先清理一下小怪。

速通流程

1. 从出生地开始一条路一直跑到第一个宝箱处拿到宝珠，然后往左边走到不远处的祭台上放下，接着再走到下方打碎几块石头，顺便清理一下四周的小怪。

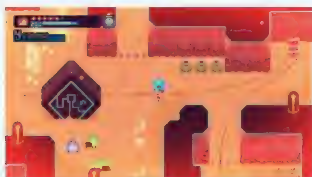
2. 返回并打开祭台右上方亮着蓝灯的门，进去可以限时激活岩浆上的浮桥，由于刚才打碎了石头这时可以顺利通过浮桥然后激活传送门。

3. 从传送门出来后往左上走再

往右走到尽头（途中会碰到一个藏有宝箱的房间，先不要进去），打碎石块激活机关，然后清理周围刷新出来的众多敌人，再返回到刚才路过的宝箱房间里拿到钥匙（门口有个隐藏道具），通过刚才激活机关打开的门径直来到左面门前解锁，然后解开灵界之门封印。

4. 接着原路返回，然后走到上方有许多石像喷着火焰的铁桥上，一直走下去就可以找到另外一座灵界之门，之后再次原路返回。

5. 顺着铁桥旁边的道路一直往上走，然后往左走到尽头，中途需要推动石块进行一个简单的解谜，解完之后就能够到达旁边的灵界之门了。







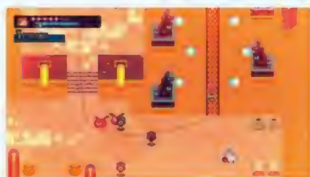
6. 顺路向下启动路旁的机关开启大门后，再从上方宝箱内拿到宝珠放置到下方的祭台上，就可以找到通往最后一个灵界之门的道路了。

BOSS战

本关的BOSS不算太难，主要的扣血点在于其发出的追踪弹幕，玩家只要让角色来到正下方，慢慢往上躲就可以完美闪避掉所有弹幕。

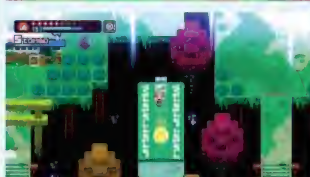




















用钥匙打开门后就可以看到灵界之门了。

3. 返回到中间的祭台，往右走然后顺着道路一直向下走到尽头，右边有个箱子和邮筒机关，不要去打开箱子，先激活邮筒打开上方的道路，然后一直往上走就能找到另一个灵界之门。

4. 返回到刚才的宝箱处，先打开左下角的机关，然后从宝箱内拿到宝珠，通过左面出现的道路就可以回到祭台，打开通往上方的道路。

5. 接下来的一个灵界之门比较容易到达，进入上方的道路后直接往左再往上就能轻松到达，然后返回到下方的一个机关处激活祭台右边通道入口的传送门，进入，再次激活机关。最上方的大门被打开，但有时间限制，一路跑过去门就不会再合上了。

6. 通过后直接进入右下方的道路就可以找到最后一个灵界之门了（左边是加HP上限的方块，追求速通的话不用浪费时间去捡，另外附近有个隐藏道具可以顺便捡到）。

BOSS战

BOSS战除了血厚一点以外其他没有太大难度，需要击打核心9下才能打死BOSS，进入最终决战



废都 邪马台国

本关的小怪在上一关的基础上又提升了一个level，一些小怪甚至需要砍5、6下才能击杀，这对追求速通的玩家来说有点浪费时间，建议只砍白色小怪和会发射散弹的怪物，剩下其他血厚的只要多注意走位躲避就行，幸好本作对于玩家和小怪接触的判定区不是很严谨，玩家还是有足够的空间在小怪群里闪避的。

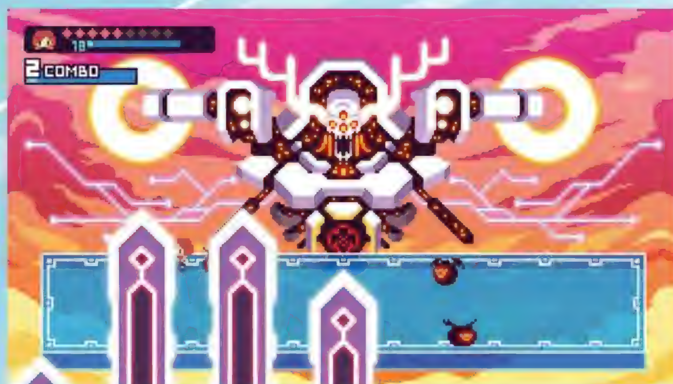
速通流程

1. 出生地一出来往上走到祭台然后往左，会看到角落里一个邮筒模样的机关，走过去按下A会打开通往左侧宝箱的道路，接着一路上一边清怪一边往下走（路边有个机关可以激活出生地附近的传送阵不要忘记去按），从宝箱里拿到宝珠后原路返回放在祭台上。

2. 然后再次回到邮筒处改变机关，打开上方的道路，进去清理下刷新出的众多小怪然后把阻碍前进的草丛清除掉。接着返回出生地往左进入刚才激活的传送阵，打开宝箱拿到钥匙，一路返回到邮筒的上方通道用钥匙打开锁住的门。值得注意的是这里拿着钥匙通过的路程比较长，即便是经过清理过后的小怪由于刷新点设置得非常密集也还是会残留许多，玩家应注意闪躲。

最终战

最终战BOSS的攻击手段就是我们熟悉的前几关BOSS的能力轮番上阵，这里的要点是一开始就抓紧时间多刷旁边的小怪，因为打BOSS需要先使用角色的特殊技能破防以后才能攻击到核心，因此每一回合都需要大量的SP，建议玩家先在BOSS的第一招也就是第一个BOSS的攻击下一边躲一边把SP槽刷满，然后再连续使用特殊技能时间会更节省一些，如果轮到第二关的BOSS攻击时SP不够那刷起小怪来会十分浪费时间。



超剧透

《尼尔 自动人形》主创团队访谈录

游见识 PREVIEW & REVIEW 特稿

译 真庭正宗

编 八重樱 美编 咕噜

本文是2017年5月3日在咖啡厅STORIA举行的《尼尔 自动人形》谈话活动的问答环节整理，涉及到了游戏中众多细节的补完，阅读起来别有一番乐趣。在此借着《尼尔 终极档案》发售之际，特将本篇访谈录献给热爱“《尼尔》系列”的读者朋友们。

主要参加人员共计以下7人：

- ●横尾太郎：游戏总监
- ●齐藤阳介：制作人
- ●石川由依：2B声优
- ●花江夏树：9S声优
- ●悠木碧：帕斯卡声优
- ●安元洋贵：辅助机042声优
- ●田浦贵久：游戏设计师

Q：攻略本中的短篇小说中，出现了一个游戏里没有的辅助机，叫辅助机006，它说话的方式与游戏里的两个都有所不同，请问根据辅助机的型号，会有语音上面的差别吗？像关西话这种的……

横尾：可能有吧，设定上来说是编号越小的智能越高，越接近人类。所以在游戏里042比153更快获得类似人类的感情。

Q：辅助机编号的来源？

横尾：042是某个小说（后续横尾在Twitter上回答了就是《银河漫游指南》）里代表“究极”的数字，153是圣经里出现的153条大鱼。006是来自于上帝花了一周时间创造世界，第六天完成创造，第七天是休息。但辅助机是机器，不需要休息，于是是006。

安元：请问这153条大鱼里有竹荚鱼吗？

横尾：不清楚……应、应该没有吧。

Q：在游戏中的一些路线里，9S他们会摘下戴在头部的眼罩。设定上这个东西是叫做护目镜，为什么寄叶战斗队员要佩戴护目镜？而通讯官却遮着嘴呢？

横尾：从设定上来说，因为是SF世界观，是作为辅助工具存在的。2B他们是通过护目镜来观察这个世界的，护目镜是负责处理战斗信息的机器。而通讯官则是当作麦克风来使用的口罩型 。而背后的暗喻则是：

护目镜眼罩：从真相上移开视线的含义，从最初就没有看到真相。

戴口罩的通讯官：不阐述真相的人。

在这个前提下，设计方面也有一些隐藏要素：仔细观察寄叶部队的标志，会发现也是一个闭着眼睛的标志，暗示着不去看真相。然后司令官身上的人类军的标志，也是一个闭着眼睛的纹章。而反抗军的标志（在营地的帐篷上仔细观察可以发现）则是一个睁开眼睛，能够看见眼球的纹章。在三种标志中，只有反抗军的标志是看着真相的，而寄叶他们是没有看见真相，被隐瞒起来了。为了不看真相而遮住眼睛，为了不传达真相而遮住嘴巴。所以随着故事发展，从被隐藏的真相中获得了自己的意识之后，就会摘掉眼罩以自己的意志前进。

Q：地堡内部为什么是黑白色调？

横尾：也是基本同样的隐喻，为了表现那是一个已经“死亡”的世界，表现出地堡注定要被毁灭的命运。

Q：A2杀死2B的场景里，A2割断头发是为了什么？

横尾：对死去的寄叶部队表达追悼之意，割断头发献给她，是一种仪式。

Q：人造人的头发也会增长吗？

横尾：会的。

Q：那气味呢？

横尾：气味……因为不是动物，所以不会出现臭味，但是会有机械积灰之后的那种味道。

Q：刚才说到通讯官戴着口罩是不告知真相的意思，那么是否意味着通讯官知道9S被杀死过很多次了？

横尾：知道。

Q：另外还有一个问题，来自东京都的悠木碧小姐的提问：2B杀死9S之后，9S的记忆回滚了。周围的寄叶是怎么看待这件事的呢？难不成在想“这家伙真行啊连备份都不做就死啊”？

横尾：因战斗导致记忆回滚是非常常见的事情，周围的人并没有特别在意。只是，S型是扫描型机体，与B型不同并不是经常上战场的型号，可能会有人觉得S型这么一个死法也挺厉害的吧。正常情况来说，在战斗中被敌人破坏了无法行动的时候，被同伴处理掉是很普遍的。

Q：9S不是被2B杀死了吗？然后有一段通讯是通讯官告知9S，九号机型要增产了，恭喜你。那个是假的吗？

横尾：是真的，因为九号机型特别优秀，对战斗有利决定增产，但是增产的许可是针对九号和二号同时的。本身九号的机型是同时跟着二号机型成套生产的…… 实际上来看，也是2B不断处理掉9S，使得这个捆绑得以维持下去。

Q：司令官是知道9S会接触到真相的对吗？



横尾：司令官很早的时候就知道9S最终会得知寄叶计划背后的真相，也知道9S死过很多次、被杀过很多次。

Q：那司令官本身也死过很多次吗？
横尾：司令官没死过。

Q：2B和9S的服装和饰品基本是黑色调的，这是为什么？
横尾：黑色的服装就是寄叶创始人按照“丧服”的概念来设计的，这个创始人也是刚才提到的眼罩口罩等的设计者。

Q：寄叶的创始人是谁？
横尾：这个可能会在什么地方说吧，也可能不说吧，嗯。另外补充一下刚才关于服装的那个问题，像2B的裙子和9S的短裤，还具备散热的用途，装备了这些部件之后，散热性能会更好。战斗中裙子和短裤都会发热。

Q：怪不得自爆的时候，那两个地方先炸了…
横尾：嗯...有个叫做B模式的模式，A2目前还保留着，原理就是放弃这些装备获得更高的轻便性。

Q：为什么废墟都市的楼顶上能找到亚当的眼镜？
横尾：因为是夏娃放在那里的。

Q：机械生物一直会喊“哥哥”，是为什么？是因为复制了悠娜（前作中尼尔的妹妹）的记忆吗？
横尾：不是，是因为机械生物灭绝了作为创造者的外星人之后，成为了一个没有父母也没有依靠的物种（当然人造人也是这种状态），为了填补没有父母的寂寞感，想要制造可以依靠的东西，才制造了这样的“哥哥”。

Q：前作《尼尔 伪装者/完全形态》里有兄弟两人的那个机器人山，跟这次的工厂废墟很像，这个是不是也跟机械生物喊“哥哥”有关系？
横尾：并没有特别的关系。

Q：机械生物萌生了感情这件事，最早的源头是P酱吗？（P-33，前作中的BOSS之一，在《龙背上的骑兵 10周年纪念BOX》里附带的小说《普罗米修斯之火》中，P-33最后发射进宇宙的时候，向所有的类似机械生物的东西发送了感应电波）
横尾：在《普罗米修斯之火》中，描写了P-33向敌方机械生物配发“意识”的场景，机械生物就是从这个时候产生自我意识，开始反抗的。可以说是触发《自动人形》的关键性因素吧。这个故事只在《10周年纪念BOX》里收录了，所以大家可能很难马上接触到。之前跟小说家映岛老师见面的时候，她是一个对《尼尔》非常热心的人，她就说这段故事你丫不在哪里给我放出来我就杀了你哦......所以我就想那要在哪里放呢？这时候我们就要拜托Square Enix的齐藤制作人先生给我们搞到钱，我们就能想办法在哪里放出来啦！
齐藤：不如我们众筹吧。

Q：指挥官上面还有上司吗？
横尾：除了月面的人类会议之外就没有了。

Q：6O在地堡的爆炸中死亡了吗，没有跟21O一样有什么后续故事吗？



横尾：非常遗憾，6O和地堡一起爆炸了。

Q：21O改装成B型号到地面作战是她自己主动要求的吗？
横尾：是的。

Q：这种型号改装是只要提出要求就能够随便变更的吗？
横尾：一般来说是不能随便改的，要向上级提出申请，得到批准之后才可以改。跟普通公司里面转岗差不多的感觉。

Q：那如果9S说他也想成为战斗型……
花江：我也很想装备两把武器的啊！
悠木：但是最后还是骇客最快的嘛！
安元：不过骇客的权限只要开放了谁都可以骇客的哦...A2突然开始骇客的时候我都被吓到了。

Q：为什么A路线里面，2B和9S在一起的时候不能骇客那些上锁的宝箱？
横尾：因为9S太迟钝了，一点都不机灵。除了S型号以外，其他型号是禁止进行骇客的。
花江：确实，9S真是迟钝，连挡路的那种箱子都不一起推！2B在费劲推箱子的时候，9S就在旁边看戏...

Q：那后续A2路线里可以骇客，是因为地堡沦陷之后辅助机自主判断开放的骇客权限吗？
横尾：一般来说辅助机是拥有权限的，它们的底层权限里面都有这个功能，只是地堡存在的时候原则上禁止它们开放这些权限。当地堡不在了之后，辅助机就成了原则上最大的黑幕了，就通过自己的判断开放了。

Q：如果最后辅助机042没有要求保留2B和9S的记忆的话，世界会怎么样？
横尾：除了042和153以外，还有许许多多的辅助机，这些“辅助机联合”在之后会根据设定好的程序去破坏抹消掉世界上所有寄叶的痕迹。 所以是042的反抗，才让这个程序没有被执行。

Q：安元洋贵先生最不愿意说的台词是哪一句？
安元：我觉得大家应该稍微都感觉到了，我最不想说的就是最后那一句“このゲームをここまで遊んでくれてありがとうございます。（谢谢您将这个游戏玩到这里）”，这句话在朗读剧的台本上面也稍微提到了，作为我个人来说，我并不是把这个当作一个游戏而是人生的一种体验来非常用心地体会，却被游戏告诉我说这只是个“游戏”，我真的十分不爽。所以这个我在配音收录的时候还跟横尾先生争论了“这句难道不可以不这么说吗”。
横尾：我当时告诉他必须说这句。这个地方其实是有意义的，这个和《龙背上的骑兵3》最后一幕里爱可观察屏幕的场景一样，都是有其意义的。具体是什么意义，还是秘密。

Q：顺便问一下，“本当に、本当にありがとうございました（真的，真的谢谢了）”这句话跟《DOD1》里玛娜的台词一样，是故意的吗？
横尾：这句话是《DOD1》里面最后一幕里玛娜的台词。是特意还原的。

Q：传单里面的爱可商店，和《DOD3》里出现的爱可是一个人吗？
横尾：本作里的爱可是负责经营这个世界里所有武器店的角色。其实爱可有很多个，都是同一个类型，如同迪瓦菈和波波菈也有许多同型机体一样。在这个世界里爱可是负责统管武器商人的立场。

Q：E结局的最后，可以看到鸽子飞走，这和《DOD3》最后变成鸽子的场景有什么联系吗？
横尾：非常抱歉，没有关系。

Q：那月之泪和《DOD3》ZERO眼睛上的花有关系吗？
横尾：也没有关系。

Q：角色的声优选角是怎么确定的？是试镜吗？还是指定的？每个人的声音都特别适合，想知道是怎么选的。
横尾：试镜我们是没有进行的。最早我们在决定2B这个主人公角色，讨论谁比较合适的时候，就有很多提案到我这里来推荐声优，当时就听到了石川小姐的声音，觉得哇这个声音真好，想要选她。不如说就选她，剩下的预算再拿去选别的声优吧。

我说不管多少钱请把这个人请来！当时还被人说了怎么能说这么失礼的话……就这样确定了第一个角色是石川小姐，接下来就是选9S的声音。真的费了老大劲，想要实现少年和青年之间的这种感觉。前作的尼尔分成少年和青年两个时代，声音都是非常鲜明的少年声和青年声，所以这次想取中间一点的声音，但怎么也找不到。这时候齐藤制作人突然……

齐藤：《东京食种》！金木君！最早其实是我们公司负责《勇者斗恶龙》宣传工作的后藤君喜欢看《东京食种》，我就听他说动画的事情。正好我就听到正常情况下的金木君的声音，感觉可能和横尾先生的文字比较搭，然后后藤就说你别急，你再听听这个叫喊声...于是我就给横尾推荐了这个。

横尾：当时齐藤先生给我发了一个Youtube的链接……

所有人：停下停下！不行不行！一定是官方频道的链接，要么就是给的蓝光碟！

齐藤：是蓝光碟，那是蓝光碟。

横尾：我怎么不记得是光盘...算了不说了。所以我听到声音，立即就决定了。现在再想想，“惨叫的白发少年”，这简直就跟《东京食种》一个模子嘛。石田翠老师，非常抱歉！

花江：《东京食种》里也出现了像艾米尔的角色了，算扯平了吧？

安元：还有Amazarashi唱歌...

横尾：然后是安元洋贵先生。

安元：我是从前作就参与了，广播剧CD我也出演了。

横尾：他和另外一个辅助机153的秋山薰小姐，两个人的声音都非常地稳定，可以适应各种场景。而且这两个角色也都非常重要，负责最后剧情的结束部分，一定能够胜任，就选了这两位。

齐藤：我跟横尾先生从很早以前就认识秋山薰小姐，这回是第一次合作，这么适合演辅助机的声音真是非常少见。

横尾：据说秋山小姐连初音未来的声音都可以模仿...

安元：很擅长发出机械式的声音啊。

横尾：然后悠木碧小姐，是这样的。白金工作室的游戏设计师田浦贵久说：不采用悠木碧的话，我就不做《尼尔 自动人形》了！

齐藤：但是当时已经没有女性角色可以用了。

横尾：所以，帕斯卡变成了女性声线。

安元：你拿到台本的时候以为自己是哪个角色？



悠木：我……我以为是红衣少女……

齐藤：那可是中田让治啊！

横尾：可能中田让治先生也觉得自己是帕斯卡吧。

悠木：一般人都会这么想吧！不过后来大家熟悉了，开始收录之后，才告诉说帕斯卡是这样一个热爱和平的角色，是为了让对方不害怕才特意选择了女性的声音。我就突然感动了，原来考虑得这么深啊。我还以为真的是田浦先生说他不干活了才选的我呢...

横尾：毕竟没法跟一个初次见面的声优说是因为一个她不认识的游戏设计师要求的啊！

Q：各位声优都觉得自己的角色对人类有怎样的感情？

安元：我认为在最早的时候是没有任何想法的，只是觉得是建造者而已。但是看过朗读剧台本之后改变想法了，原来辅助机后面是跟其他事情有联系的，希望大家有机会能看到朗读剧台本。

悠木：我在表演帕斯卡的时候，是把人类当作“学习的对象”来看待的。帕斯卡非常沉醉于人类的内心世界和互相联系的方式，所以在故事的开端时，它可以说是最像人类的一个机器人的。它既保留了连接在机械生物网络时的记忆，也保留了脱离网络后的记忆，在此基础上还进行了大量的学习，从这个角度来说，它可能也是最为全面地了解了人类的一个个体吧。

横尾：它在失去了造物主外星人之后，也是充满了不安和彷徨的，而他选择填补这些空缺的方法是追求知识和理性。这个意义上来说帕斯卡是一个映射了人类的角色，但是在“对什么东西有依赖”这一点上，它与亚当他们其实没有太大差别。

花江：因为9S非常聪明，所以肯定对人类有过深入的思考。他从构造上是设计成对人类拥爱，所以基本上对人类的思想应该是比较纯粹的。但是随着和2B一起行动，有时候会比起人类更加优先2B，所以怎么说呢，9S这个角色，非常有横尾先生的特色。我从小学时代就开始玩《龙背上的骑兵》了，感觉凯姆（《DOD1》主角）的那种神经质和9S在碰到大量2B机型时那个侧面的微笑特别相似。所以我对于不仅参加了这个作品，还出演了最具横尾特色的角色感到非常开心。9S还是一个越嚼越有味的角色，游戏还没发售的时候，好多制作人员都跟我说“我好讨厌9S”啊，我当时就说“真的假的啊，我倒是很喜欢哇”。其实大家喜欢2B的话，就说明大家跟9S是一样的，都是喜欢2B的人。所以大家没有指责9S行为的立场！

悠木：现在还讨厌9S的人肯定是在9S身上看到了自己身上的某些特质，看着9S的时候就如同看见了自己某个肮脏部分的具现吧。

安元：9S，其实你想^※2B吧？

石川：2B太过认真了，认为人类应该是必须服从的对象。不过同时，内心肯定也怀有对自身命运的憎恶，对于建造了自己的人类有怨恨，但同时也有对人类的向往，如果战争能结束迎来和平，希望和9S一起做一些人类做过的事情。

安元、悠木碧：T恤！T恤！

Q：地堡负责维护的服务器房间里的队员是几号？还有沙漠里被反抗军大叔改造过的那个队员是几号？

横尾：维护室里的队员是801S，沙漠里被改造的队员（就是那个说有家族的人领出来的）是32S。

Q：四零式战术枪的武器故事里的，“大家的偶像”42S君长什么样子？

横尾：这是武器故事里面一段类似广播频道的文字。他是个男孩子，外表啊，大概这样吧：金发，碧眼，丹凤眼，瘦小，短发。

悠木：天使啊这是？天使啊！

安元：嗯，CV：石田彰。

悠木：天使！大天使！



Q：还是四零式战术枪相关问题。沉没都市超超大型机械兵器的战斗中来支援的队员是北部12C防卫本部的成员，但是在武器故事里看出他们应该已经全灭了，所以他们来支援的这些成员是基地重建之后重新制造的呢？还是这个故事本身就发生在沉没都市战斗之后？抑或是只是广播播放被切断了但其实他们都生存着？

横尾：你想问的我总结一下——如果你在沉没都市之前获得了四零式战术枪，然后打开武器故事，就会看到写的是北部12C防卫本部被消灭的故事，这就导致消灭发生在救援之前，时间顺序有问题对吧？

悠木：我只是想，说不定他们并没有全灭还活着呢。

横尾：你的问题正切要害。其实武器能在沉没都市战之前入手，就说明这个记录是在那之前发生的。但是他们的人却在沉没都市战来支援了，又说明他们并没有被消灭，这是一个前后矛盾的BUG，但是为什么这个BUG会发生呢？这个目前还是秘密。

安元：那...是不是跟辅助机的对话中出现过的“一切会重复”这种信息有关系呢？

横尾：嗯...这也算是一个小线索，这是一个非常复杂的话题，目前还不能告诉大家。

横尾：顺带一提，爱可跟这个事情有关。

所有人：噢噢噢噢噢噢噢噢？！

横尾：希望有机会可以讲哈。

Q：骇客成功之后画面的边缘会出现“2B”的字样，这个和2B有什么关系吗？

横尾：这个我写在本子上的回答是：大概是9S对2B的感情显现在了骇客的信息里吧？这个详细可能得问问田浦了。

田浦：这个......这个不是横尾先生的指示对吧？

横尾：不是我不是我。老实说吧，这个是以前只能用2B的时候，负责UI的义岛设计进去的，后来角色变成9S之后忘记改了......

安元：这不就是检查不到位么！！

悠木：原来是这么回事？？

齐藤：不不不，这是9S对2B的感情显现在了信息里。

横尾：啊这些说不定是我误会了，其实义岛先生放进里面是有别的意图的，回去我再问问...

田浦：不过确实在开发初期的时候是不能使用9S的，当时测试骇客部分是用2B进行，所以2B当时是可以使用骇客的状态。

齐藤：那骇客本来是2B的功能吗？最早的设计是操控角色就只有2B的吧？

横尾：也不完全是这样，当时讨论过9S是存在的，只是具体开展还在讨论阶段。

花江：网上也有人发现了，最早的DEMO视频中，2B是有一个骇客按钮的，所以这个问题其实是那个时候遗留下来的吧？

田浦：那时候游戏还是比较初期的阶段，后来9S诞生之后，才把这个功能移到了9S身上。最早也说过想把9S设计为可操作角色，后来实际操作的时候才开始讨论怎样区分这几个角色的特征，这时候才确定只有9S能使用骇客。然后，横尾先生再把这个设定联系到剧本上。

Q：前作的世界里明明都不存在什么文明了，建筑物也几乎没有了，为何本作的时间更后却有那么多建筑物？

横尾：这是因为人造人为了迎接人类的回归，一次一次地不停重建这个世界。根据人类遗留的信息，不断重建，重建又被机械生物摧毁，然后又重建，一直重复着这样的历史，就为了让不知道什么时候会回归地球的人类能够随时居住。包括在地图上能找到的一个超速罚单都留存下来了，这是因为人造人并不知道什么东西重要什么东西不重要，所以所有的东西都全部重新做。



Q：9S背包里装的究竟是什么？

横尾：那个是配发给队员的装备，用来装什么都可以，9S的包里装着什么跟游戏内容关系也不大，如果一定要写出答案的话，那我就答个餐纸吧。

Q：亚当对夏娃有感情吗？夏娃看起来对亚当很有感情，亚当是怎么看夏娃的呢？

横尾：亚当是一直连接在机械生物网络上的，夏娃也是，对亚当来说夏娃其实等同于他自身。而夏娃的进化则要更进一步，他能感受到亚当与他的差别，在此基础上就产生了爱意。夏娃的自我意识实际上是要比亚当进化得更多的，他才会产生那些看似幼稚的举动。

Q：艾米尔住的地方跟前作悬崖村子门口凯宁住的地方非常像，是同一个地方吗？

横尾：不是，那个是艾米尔重新造的。

Q：艾米尔也许并不是原型艾米尔，可能是复制的艾米尔，那他只是根据记忆中的碎片信息去追忆的那个地方吗？

横尾：他并不是原型艾米尔。但是那个地方是原型艾米尔建造的，原型艾米尔曾经在那里待过。

Q：也就是说原型艾米尔也许就在那附近？

横尾：先不管他是不是在附近吧，原型还活着。

Q：那前作的地点和本作的地点都是在地球上的同一个地方没错吧？

横尾：是很接近的，沙漠就是同一块沙漠。

Q：为什么月之泪长了那么多？

横尾：都是艾米尔努力种的。

Q：9S记得多少事情？

横尾：被杀死的这个记忆每次都会被回滚，但是有的9S个体会发觉到自己被杀过很多回这个事实。《尼尔 自动人形》里面的这个个体其实也发觉了自己被杀死过很多次的事实。有时被杀的时候还会说：“下次再杀我吧”。游戏相关的两本书《美术资料集》和《设定资料集》里都有关于9S被杀的短篇小说，这两个故事是相互呼应的。《美术资料集》里面的故事是这个被杀循环里较早的一个故事，而《设定资料集》里的则是比较靠后的故事。

Q：游戏刚开始的时候出现了另外一个E型机体，好像是7E，她也有对应要处刑的S型吗？

横尾：其实E型不是一个秘密机型，是经常跟随作战出击的，主要的任务是处理在战斗中损坏不能行动的友军防止情报流出。过去的战争中发生过类似陷入敌方俘虏的个体被仿造的情况，所以为了防止这种情况再次发生而开发了E型。因此E型是公开的一个机型，并不是专门用来处理S型的，不一定有监视对象。但是E型几乎不会单独行动，因为没有需要处理的对象。相对的，像9S则是几乎单独行动，负责在作战之前调查目的地情况的机型，由于事先调查一般不会使用E型，所以9S是并不知道E型号存在的。

Q：复制城镇和塔都是白色的，与前作的白盐化症候群有关系吗？

横尾：有关系。具体是什么关系我不能说。

Q：像2B、9S这样的型号和A2这样的型号，字母和数字的顺序不同，这是为什么？

横尾：这个好像在哪里回答过，原型机的字母数字顺序是反过来的，本来的命名意义是：Attacker的二号、Gunner的十六号，在最早的实验部队阶段是这样称呼他们的，Attacker的二号就被简称为A2。然后实验结束正式进入量产之后，更新为了制造二号机的各种型号，就变成了二号机的B型，最早存在的G型和A型，分别是近战型和远程型，随着辅助机的配备，都被统一到了Battler型号里面去了。

Q：2B和A2的名字是有来源的吗？

横尾：其实是后来加进去的，最早做名字设定的时候一起工作的有一个外国人，是他注意到的，然后我们就加进去了。2B的名字就是很有名的“To be or not to be”，A2的名字则是来自拉丁语里的“Et tu, Brute？”（凯撒大帝的名言“布鲁图，还有你吗？”）

•传播游戏理论•关注游戏现象•改善游戏心态•倾述游戏烦恼

玩由心生 GAME ❤ PSYCH

越是在《巫师之昆特牌》测试期间疯狂打牌，我就越是感觉到算牌在这款游戏中的重要性。这种感觉与《炉石传说》那种不知道几回合后会发生什么是截然不同的。游玩《巫师之昆特牌》时就好像是在打“斗地主”，玩家能够完全地把控自己手中的牌，还能去推测对手可能持有的牌，这种对于全局的掌控感和可预知性是玩《炉石传说》时所没有的。究其原因，还是当下版本《炉石传说》的随机性偏多，而随机性的多少对于一款游戏来说又意味着什么呢？



主持人·余烬

版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

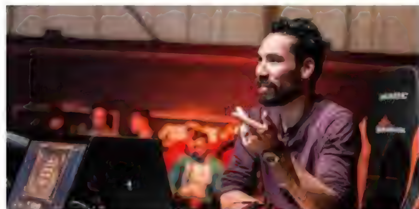
第五问：随机性在游戏中发挥着怎样的作用？

QUESTION FIVE

玩由心生 GAME ❤ PSYCH “烧绳帝”告别《炉石传说》

5月13日，CD Projeck RED举办的首届《巫师之昆特牌》挑战杯决赛在波兰举行，8位顶级选手为争夺10万美元的总奖金狂打昆特牌。最终，来自德国的选手Lifecoach获得了最后的冠军。而对于这名选手，《炉石传说》的玩家可不陌生，他其实就是《炉石传说》中大名鼎鼎的“烧绳帝”。

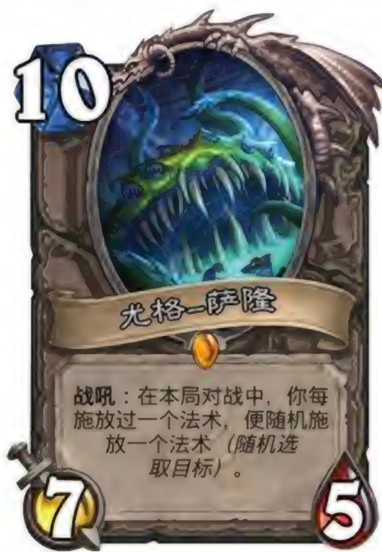
Lifecoach之所以获得了“烧绳帝”这一名号，是由于他每次在《炉石传说》中对战时都要思考很久，以至于每回合都会出现烧绳子的倒计时提示。在作为《炉石传说》的职业选手期间，他拿下了8座冠军奖杯甚至还亲自参与到了《炉石传说》扩展包的设计当中，但即便他受到了暴雪爸爸诸多的爱戴，最终他还是投入了《巫师之昆特牌》的怀抱之中。



在对现今《炉石传说》的诸多抱怨中，Lifecoach特别提到了《炉石传说》的“趣味性大于竞技性”，他还有说道：

“在《巫师之昆特牌》中，现阶段我遇上的对手，百分之九十都不会输。但在《炉石传说》里，就算我打得一点毛病都没有，我的胜率也就只有百分之六十五。打得很差也没关系，胜率还是能有个百分之五十几。这就跟抛硬币一样，概率只差百分之十左右。”

如果各位读者最近有在玩《炉石传说》，可能也意识到了经过多次更新后的《炉石传说》更富有随机性。这种随机性最明显的体现便是被称为“导演”的“尤格-萨隆”这张怪兽牌，其效果为“战吼：在本局对战中，你每施放过一个法术，便随机施放一个法术（随机选取目标）”。由于随机施放的法术效果和目标都是完全随机的，根据随机法术施放时间的长短以及效果，便产生了“这个导演的电影好长啊”或者“这部电影不好看啊”之类的调侃。也正是因为这张牌，玩家们能在各种对决中看到因随机施放的法术而带来的翻盘或者...被翻盘。



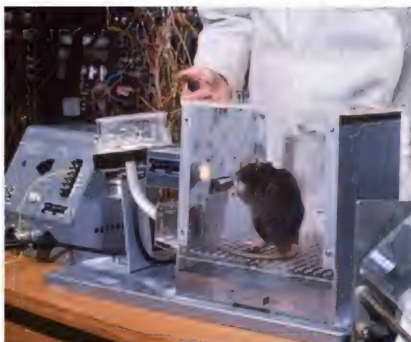
那么对于竞技游戏来说随机性真的有必要存在吗？在往深一层去探讨，随机性对于游戏来说到底发挥着怎样的作用？

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 随机性对玩家的影响

提到随机性这一话题，就不得不说说新行为主义心理学创始人之一的斯金纳和他的斯金纳箱。在一个完全封闭且排除一切外部刺激的箱子里放入一只白鼠，箱子中有一根杠杆，一旦白鼠碰压这根杠杆，便会有一团食物掉进箱子下方的盘中，白鼠便能吃到食物。多次重复之后，白鼠便学会了主动碰压杠杆来获得食物。这种操作性行为（碰杠杆）是获得强化刺激（食物）的手段，这便成为了操作性条件反射的理论基础。但这种“固定比例的奖励”是不足以让白鼠长时间充满热情地去碰压杠杆，因为聪明的白鼠已经意识到碰压杠杆便一定会有食物。久而久之，白鼠便失去了热情甚至变得冷漠。斯金纳在此时换了一种投食方式，将“固定比例的奖励”变为了“可变比例的奖励”，即白鼠每次碰压杠杆，有一定概率获得食物，有一定概率则没有。这种改变便使得白鼠再次变得积极而热情地碰压杠杆。

这种“可变比例的奖励”所产生的随机性在如今的电子游戏中随处可见。如果说游戏中的奖励给予了玩家游玩的目标，那么随机性的设置便使得玩家对完成这一目标充满了热情。

TIPS 在成为《炉石传说》职业选手之前，Lifecoach是德州扑克的职业选手，他在各种比赛中累计获得了几百万美金，甚至还在冰岛买过一座城堡。



▲斯金纳箱

Roguelike类型的游戏可以说是将游戏的随机性发挥到了极致。每次玩家在开始游玩该类型的游戏时，游戏的场景、敌人、宝物等都会随机生成，这使得玩家的每一次游戏都是独一无二的冒险。此外，Roguelike类型的游戏其进程是单向的，也就是说无法通过读取存档来重新进行选择。而大多数Roguelike游戏的角色都只有一条命，这意味着角色一旦死亡，游戏便会直接结束，当然是无法读档的。随机生成性、进程单向性和不可挽回性，Roguelike游戏这三个最基本的特点使得玩家的每一次游玩都附有新意且惊险刺激。《以撒的结合》、《失落的城堡》、《我的世界》等游戏中都借鉴了不少Roguelike游戏的玩法。

总的来说，随机性提升了玩家在游玩游戏时的热情。



玩由心生 GAME PSYCH 当随机性被尽可能的减少

那么对于一些缺少随机性的游戏而言，玩家们游玩的热情是否会因此减少呢？这当然是不一定的，毕竟提升玩家们热情的方法有很多，比如提高游戏的竞技性和策略性等等。但正如前面"烧绳帝"Lifecoach所说的那样，对于高端玩家来说，随机性越少则玩家越能够掌控游戏的进程，从而使得新手玩家和高端玩家的差距越大。

如果说Roguelike类型的游戏是极富随机性的代表的话，那么格斗类游戏便是缺乏随机性的代表（这里的随机性是指游戏自身的系统所带来的相同行为的不同反馈）。而对于格斗游戏来说，确实存在着高端玩家和新手玩家的差距巨大，即便当今游戏厂商正在极力地削减这种差距，但无论怎样这种差距依然还是会存在。对于格斗游戏来说，其操作方式还是略显复杂，比如玩家想进行一套连击，需要推摇杆加上按键



等诸多步骤。这种复杂的操作便有可能产生人为的随机性，也就是我们所说的操作失误。为了探讨随机性对于游戏的作用，我们需要进一步地剥离随机性，尽可能的只保留下游戏的竞技性和策略性等。

在电子游戏诞生之前，在斯金纳的斯金纳箱还没有被制作出来之前，前人们就已经发明出了不少强调竞技性和策略性的游戏，比如围棋。对于围棋来说，游戏本身的系统并没有什么随机性，游戏所需要的只是人与人之间的互动，棋盘与棋子只是这个互动的媒介，而非像电子游戏一样存在着行动输入和反馈输出。而在人为的随机性上，棋子放错位置这种操作失误几乎很难看到。围棋可以说就是一个讲究策略和思维的游戏，游戏本身的随机性被无限地减少。

但正是围棋这种缺乏随机性的游戏，其发展到如今出现了一个之前的历史中从来没有遇到过的问题，那便是来自于人工智能的挑战。AlphaGo这款围棋人工智能程序从2016年末到现在，击败了诸多人类中的顶尖棋手，几乎无一败绩。人类在围棋上的惨败让玩家们似乎看见了格斗游戏中新手和高手之间极其巨大的差距。

玩由心生 GAME PSYCH 人类进化的秘密

"错误，才是时间万物进化成如此模样的根本原因。"这句出自《西部世界》中名言可以说是全剧最核心的思想之一，也点出了人类和人工智能的不同也是相同。如果说我们生活在一个被程序和逻辑完全设定好的世界之中，我们所有的追求都会产生一个既定的结果，这种结果成为了绝对正确的惟一标准。一旦这种标准出现，便意味着人类的进化停止了。

人类这种生物之所以能够生存至今，正是由于那些错误与随机性所带来的进化，没有着这些错误的基因所带来的大脑，人类也许早就不复存在了。所以，对于人工智能来说，只要它还保持着由程度带来的秩序与完美，那我们便无需担心它会超越人类，因为它并不懂得如何去进化。

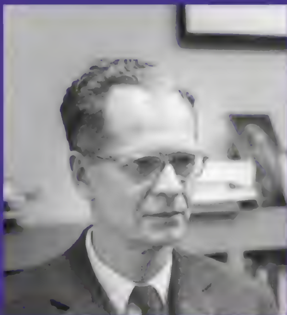
所以如果你真要让我最本质的回答出"随机性在游戏中发挥着怎样的作用？"，我会说——是随机性让作为玩家的我们在游戏中感受到了人类依然在不停的进化。

而这种进化感，才让我们在乏味甚至重复的生活中感受到了作为一个人类的存在。所以，请让随机性带领着游戏与人类不停的进化吧！

心理小课堂

●斯金纳生平

伯尔赫斯·弗雷德里克·斯金纳（Burrhus Frederic Skinner）出生于宾夕法尼亚洲的沙士魁海纳河畔。在幼年时他的祖母曾跟他描述过地狱，这使他非常害怕。后来在一位自由主义基督教老师的引导下，这种恐惧逐渐减轻，斯金纳因此变成了一位无神论者。他在纽约读中学，在大学里学习艺术和语言学，在1926年获得文学学士学位后，斯金纳进入了哈佛大学。斯金纳本想成为一名小说家，可是很快他的作家梦就破灭了，因为他没什么文字功底，也不知道写什么。在偶然拜读了沃森的行为学后，斯金纳首次接触到了心理学。1931年，斯金纳收到了哈佛大学的哲学博士学位，并作为研究者留任至1936年。在1946年到1947年左右，他先后前往明尼苏达大学和印第安纳大学任心理部门主任。1958年，他回到哈佛大学成为了哈佛大学终身教授直到他因白血病死于1990年。



第五答：

是随机性让作为玩家的我们在游戏中感受到了人类依然在不停的进化。

ANSWER

下期问题预告 第六问

如何向他人推荐一款游戏？

TIPS Roguelike这一类游戏的原型正是《Rogue》这款游戏，而Roguelike这种类型应该算是角色扮演的一个子类。

空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月　原文：柳田理科雄（日）　编译：三栖人—极品废车

离开二次元 ACG 作品，我们的“空想科学”又要来探讨一番民间传说了。哎？都说了是“传说”了……细节不用在意！大家听说过“御伽草子”吗？这是日本室町时代流传的大众文学作品的统称，形式多以短篇小说与随笔，其内容大多取材于民间逸话，描述下层人民的幸运巧遇等等。诸如大家熟悉的《浦岛太郎》就是其中的著名作品，而我们今天要和大家探讨的，就是“御伽草子”中的另一名作“一寸法师”了。

一寸法师的秘密

“一寸法师”故事梗概



从前有一个地方，生活着一对夫妇。他们没儿没女，于是就向神佛许愿，希望上天能赐给自己一个孩子。结果过了一段时间真的生下了一个小男孩。可是小男孩的身长只有一寸（约 3cm），于是他们给小男孩起名叫“一寸法师”，细心的养育他长大。

一寸法师长到 13 岁的时候，他决心去京城见见世面。于是便以缝衣针为刀，麦秆为鞘，饭碗为船，筷子为篙，逆流而上去了京城。

到了京城之后，一寸法师在大臣家当了家将。某天，有一只赤鬼袭击了大臣家的小姐，一寸法师勇敢的站出来与赤鬼对抗。赤鬼把一寸法师抓起来吞进了肚子里，一寸法师便在赤鬼的肚子里用缝衣针做的刀乱刺。赤鬼痛得受不了，就将他吐出来之后逃跑了。

一寸法师捡到了赤鬼丢下的法宝小槌，用它让自己变成了普通人的身高，成为了出色的武士，并与大臣家的小姐结了婚，从此过上了幸福快乐的日子。

身材矮小的英雄，以速度与技巧牵制身形巨大的对手并将其最终击倒。这样的场面总是能获得日本观众的掌声雷动。而这一寸法师的故事，可以说就是这类以小博大剧情的极致。

小身材带来大问题

只不过这一次，双方体格差距实在是太过巨大。一边是身长一寸，也就是区区 3cm。就算十三年后有所成长，按照正常人类的生长比例，顶多也就是能长到 10cm。另一方面呢，从各种连环画插图上来看，赤鬼的身高怎么着也得有两米上下，双方的体格差距达到了整整 20 倍！这就好比让我们普通人去单挑一个身高三十米的巨人，就算是隔壁的调查兵团，估计也不是随随便便就敢出手的。将整整 20 倍的体格差踩在脚下的一寸法师，究竟是如何战胜强大的对手的呢？

从桃子里出生的桃太郎、从竹子里出生的辉夜姬、还有从甜瓜里出生的瓜子姬。在日本的古代传说里面像这样从奇奇怪怪地方生出来的人为数不少。跟他们一比，我们的一寸法师就显得平凡多了。父母都是根正苗红的正常人，父精母血十月怀胎普普通通。虽然说身高是矮了那么一点，可是你知道他有多努力吗？

咳咳，好吧我承认，这小小的一点不同对父母造成的冲击是一点不小。因为一般的新生儿体长在 50cm 上下，一寸法师的体型只有正常的 17 分之 1。这对新生父母看到自己孩子的时候，除了喜悦之外，应该更多的是不安吧。





体长是正常婴儿的 17 分之 1 的话，体重就是这个数字的三次方也就是 5000 分之 1。一般新生儿的平均体重约 3kg 上下，这么算来一寸法师出生时的体重仅有 0.6g！怀上了这样的超小胎儿，母体自己能不能意识到都成问题了。

当然，怀孕初期母体的恶心呕吐之类的妊娠反应还是会有的。这是免疫系统对不属于自己的蛋白质——也就是胎儿啦——产生排斥反应的表现，跟胎儿的大小无关。

问题在这之后。想象一下吧，某天老婆吃着吃着饭突然冲进洗手间吐了个稀里哗啦，夫妇俩欢欣雀跃。但是毕竟这胎儿只有 0.6g 重，就算加上胎盘和羊水也超不过 2g。所以就算几个月过去了老婆肚子都完全不会有变大的迹象。于是两人只能悲从中来的告诉自己说“肯定是太想要小孩所以产生怀孕的错觉了吧”。

接下来又过去了几个月，某天老婆突然开始腹痛。头胎没有经验的她并不知道这就是阵痛，只当自己是吃坏了肚子，而老公除了多喝热水之外想必也没有什么别的好办法。就在这样手忙脚乱的时候，体长 3cm 的新生儿就这么出世了。这下好了，既没有接生婆，又没有接生器具，连清洁用的大盆热水都来不及烧，更别指望他们懂得怎么切断脐带之类的。我们的袖珍男主从人生的头一秒钟开始就陷入了一连串生死攸关的大危机。

不过呢在主角光环的照耀之下，这个史上最小新生儿最终还算是这么有惊无险的出世了，还被起了名叫一寸法师。这在古代日本是一个很标准的男孩名。只能说幸好是送子神佛动作够快，否则要是多拖几年夫妻俩上了年纪，高龄产子老眼昏花的，要分辨清楚那个 1mm 都不到的小小突起得多费劲啊。再说了这名字起得也是不长心，等于一辈子都在提醒孩子自己有这么个生理缺陷，根本就是当着和尚骂贼秃。有这么对爹妈，一寸法师的青春期想必也是充满了各种苦恼吧。

小身材却也有大力量

就是这样小小的一寸法师，打倒了高大的赤鬼，最终实现了迎娶白富美走上人生巅峰的道路。虽然说剧本上是这样写的没错，不过在那以前，一寸法师得先想办法到得了京城才行。

虽然说名叫一寸法师，但是这个一寸说白了只是出生时的体长。十三年下来怎么着也得长大了一些才对。根据统计，当代日本 13 岁男孩的平均体格为身高 159.7cm，体重 49.3kg。如果一寸法师以同样的比例发育成长的话，13 岁离家的时候应该是身高 9.4cm，体重 10g，已经可以改名叫三寸法师了。

按照故事里的说法，一寸法师是以饭碗为船，筷子为篙，沿着小河逆流而上去的京城。笔者拿了自家厨房的筷子测量了一下，一根筷子长 22cm，重 10g。长度是身高的两倍！重量跟体重相等！对一寸法师来说这筷子就跟原木差不多。用这种东西当篙撑船，肯定用不了多久就得累趴下。然后船没了动力只能顺水而下，把满怀疲惫的游子带回几个小时前怀揣壮志毅然离开的故乡。归来吧 ~ 归来呦 ~

然而，从科学的角度来思考的话，这种情况是不会出现的。肌肉能输出的力量大小，与肌肉的截面积成正比。对相似形来说，面积和长度的平方成正比。所以说身高等于常人 17 分之 1 的一寸法师，肌肉力量应该是常人的 300 分之 1。能以 5000 分之 1 的体重发出 300 分之 1 的力量，这说明一寸法师的力量远远比我们想象中要大的多。假设正常的 13 岁男孩能够搬动 30kg 重的行李，那么 13 岁的一寸法师能够搬动的重量就是 300 分之 1 也就是 100g。足足相当于自身体重的 10 倍！

动物的体型越小，肌肉力量与体重的比值就越大。蚂蚁能搬动的重量可以达到自身体重的好几倍，跳蚤能跳过的距离也可以达到自身体长的好几倍的原因也正在于此。这么看来的话，一寸法师的跳跃力应该也是非常厉害的才对。

腿部肌肉能够输出的能量与肌肉力量和跳跃离地之前自身重心的移动距离成正比。一寸法师的肌肉力量是常人的 300 分之 1，而重心能移动的距离跟身高一样是 17 分之 1，相乘之后得出的输出能量为 5000 分之 1。以 5000 分之 1 的能量去推动 5000 分之 1 的体重会如何呢，当然是能到达相同的高度。换句话说，身高 9.4cm 的一寸法师与身高 160cm 的跳跃力完全相等。普通的 13 岁男孩原地能跳 50cm 高的话，一寸法师的原地跳跃也能达到 50cm ！

还没完呢。如果说跳跃力相等的话，那么单从理论上来说，一寸法师的奔跑速度也能与常人相等。别看人家个子小，那叫一个撒手没，快着呢。

对体力强悍的一寸法师来说，一根筷子拿起来还是轻轻松松的。不过问题在于，您见过用根儿筷子就能探得到底的河么？既然探不到河底，筷子就没法起到船篙的作用，顶多只能当做船桨来划水前进。再加上圆形的饭碗所受到的水流阻力也会大大高于流线型的船，就靠一根筷子划水产生的推力，估计连抵消逆流产生的反推都够呛。就算我们的一寸法师体力惊人，这趟泛舟之旅想必也是事倍功半。反正你的移动速度跟一般人也差不了多少，我看还不如老老实实直接走去京城算了。







▲动画《鬼灯的冷彻》中的一寸法师。

小身材更需要大战术

不管用了什么办法，反正现在镜头一切，我们的一寸法师终于顺利地到达了京城，当上了大臣家的家将。那么下一场就是高潮动作戏大战赤鬼了。以我们刚刚推测出来的身体素质来看，男主对上赤鬼的胜率，应该并不会像双方体格差距那么巨大。

但是这里还是不能掉以轻心，咱们不能说因为男主的跳跃力和奔跑力都跟常人无异，就认为他也能打出跟常人一样威力的攻击。毕竟身高只有 4.9cm，就算再加上 50cm 的跳跃力，也顶多只能攻击到地面以上 60cm 左右的高度。而赤鬼的身高有足足 2m，这种奋起一跃然后一拳打在对手膝盖上的动作戏……谁要看。

那么就只能想办法，尽量利用自己的跳跃力和缝衣针做的刀这两样武器，创造出适合自己的打法。首先跳到赤鬼的膝盖上，二话不说的就是一针。虽然体重只有 10g 但是臂力可是有 100g，要把针扎进对手身体里怎么都够用了。然后以这根针为落脚点，趁着赤鬼吃痛乱动的时候再跳到他肩上再来一针。等到了这儿，剩下的就怎么都行了。眼球、后颈、太阳穴。要不就是耳后、人中，风府穴，都是血管和神经非常密集的人体要害部位。冲着这些地方一通乱扎，就算是赤鬼也必定会痛不欲生。想不到一寸法师身为堂堂男主，攻击手段如此毒辣阴险，笔者写着自己都觉得瘆得慌。一寸法师啊，十二阿哥正在窗外看着你呢。

面对这种对手，赤鬼又该怎么办呢？要是蚊子蜜蜂这样将刺针固定在身体前后方的虫子，只要小心点从侧面一巴掌扇过去，就可以打死它不用担心被刺到。但是一寸法师的针是拿在手里的武器，朝向可以自由变换。要是一个不小心，就等于是自己主动把手脚往人家的针尖上送。这时候赤鬼肯定得赶紧四下看看能不能找到什么趁手的家伙，哪怕是块木板也行。话又说回来了，赤鬼身上不是有个法宝小槌么，倒是拿出来用啊您呐。

然而，编剧并没有允许我们的赤鬼这么做。他只是抓住了一寸法师，一口吞进了肚子里。然后被一寸法师大闹五脏庙。最后实在疼得受不了，只能哭着求饶。这可真是蠢到家了好吧，居然会有人主动把敌人丢进自己绝对没法防御的地方去。本来赤鬼挨了两三针，也该知道一寸法师使的是什么兵器。生吞了一寸法师，不就等于连同针一起生吞了么。简直是千思万想最后走了最臭一步的典范。再说了就算非要往嘴里送的话，你就不会咬一口嚼一嚼，让人类重新想起那被支配的恐怖么。



▲日本邮政发行的一寸法师大战赤鬼的邮票。

总之呢，虽然笔者一个劲在为反派出谋划策，这场世纪大战还是照原样落下了帷幕。一寸法师并没有得到多少发挥实力的表现机会，而赤鬼的表现也都跟自寻死路没区别，最后还被对手单刷抢了法宝。赤鬼君啊，下次再接戏的时候，麻烦好好看下剧本再做决定吧。



NEW GAMER NAVIGATION

萌新导航



游戏产业的幕后功臣
——走近游戏分级制度

相信各位经常接触实体游戏的玩家一定对游戏包装盒上的各种方块形状的小标志特别眼熟，细心的玩家可能还会发现同一个游戏的不同版本上的标志也不太一样。那么，这些标志到底代表着什么？它们是怎样产生的呢？又有什么作用吗？本期的萌新导航就来带领各位萌新玩家在世界各地转一圈，了解各地分级制度的发展、运作方式及其背后的意义。

游戏包装上的小标志究竟是什么？

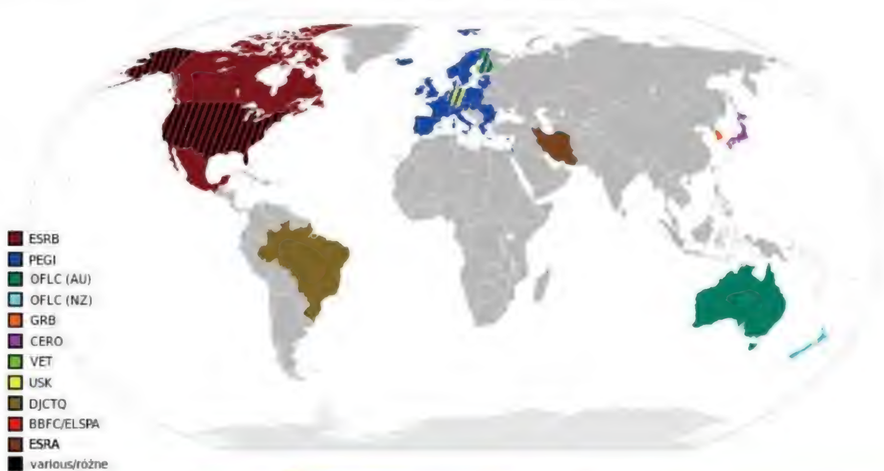
大部分实体出版的电子游戏包装盒上都会印上发行地区所属的分级机构颁发的分级标志，这些小标志通常是由简单的字母和数字构成，一些地区甚至还对应好几种颜色，用以直观地向购买者反映此游戏对应的年龄群体，避免让年龄较小的玩家玩到含有限制级内容的游戏。

什么是分级制度？

分级制度是一项由政府主导或推动的，对即将发行的电子游戏进行审查和划分，以明确适龄人群的制度。目前世界上大约有 15 个国家和地区应用了分级制度来监管、审查在本国 / 地区发行的电子游戏内容是否符合对应人群。游戏分级制度脱胎于更早开始实施的电影分级制度，其分级的结果能够直接作为法律依据来监管游戏销售市场，避免了让年龄过小的儿童接受到不良信息的影响。

有哪些分级制度？

目前全球共有 17 家专门的分级机构，知名度较高、受到广泛运用的有美国的娱乐软件分级委员会（Entertainment Software Rating Board;ESRB）、日本的计算机娱乐分级机构（Computer Entertainment Rating Organization;CERO）、泛欧洲游戏信息组织（Pan European Game Information;PEGI）以及由台湾地区发行的《游戏软体分级管理办法》等。



下面，小编就带大家一起去看看各地区的那些分级制度吧

北美-娱乐软件分级委员会（ESRB）



ESRB的发展历史



▲街机游戏《死亡飞车》的流行对当时的社会治安造成了一定的影响。

早在 1976 年，北美市场上就开始出现了一些含有不适内容的游戏，例如从电影改编而来的同名游戏《死亡飞车》（Death Race），其中就含有大量令人不适的暴力元素。但由于当时的电子游戏产业还处于萌芽阶段，游戏的图像以及声音效果都相对原始，因此并没有造成太大的社会关注。直到 1982 年发售在雅达利 2600 游戏机上的《卡斯特的复仇》（Custer's Revenge），因其涉嫌对美国原住民女性的侮辱，才引发了公众的热切关注。雅达利为此收到了来自各界的大量投诉，该游戏的制作人也受到了诉讼的困扰。此后，以《卡斯特的复仇》为开端，整个八十年代前期的美国游戏市场都充斥着大量粗制滥造的游戏，承受着巨大压力的游戏机平台随后不得不开始有所行动。



►本作曾当选为史上最差的电子游戏之一。

随着 1985 年任天堂娱乐系统（NES）在美国的推出，以任天堂为首的厂商开始对游戏开发商销售的游戏内容进行严格审查，内容囊括了宗教、暴力、性、烟草和酒精等限制级元素，只有审查通过后才能获得在对应平台上发售的许可。任天堂对待此事的态度尤为积极，美国任天堂的开发人员甚至还在主机中加入了一个锁定芯片来防止其运行无许可的游戏，此举获得了业界的赞赏，也为后来标准分级制度的出台提供了宝贵经验。

■《真人快打》以其爽快的杀戮为卖点曾经在街机厅掀起过一阵格斗旋风。



时间来到九十年代，随着芯片制造以及计算机技术的提高，电子游戏进入了一个快速发展期，技术的进步给游戏的图像和声效带来了长足的发展，与此同时，全动态视频技术（FMV）也开始应用到了游戏当中。在这个时期，两款运用了新技术的争议游戏走进了人们的视野。1992 年，《真人快打》（Moetal Kombat）以其逼真的战斗影像、血腥的场面和充满暴力元素的招式受到了极大的争议，而 1994 年发售的《暗夜陷阱》（Night Trap）则运用了最新的全动态视频技术，在游戏内加入了长达 90 分钟的真人影像，但在发售后却被人指责其充满强烈的性暗示以及含有涉嫌侮辱女性的内容。这两款游戏在发售后激起了业界内外的广泛讨论，美国参议院甚至在关于游戏暴力及腐败问题的听证会上特别引用了这两款游戏作为案例，可见当时造成的影响之大。彼时的主机平台商美国任天堂和世嘉虽然都有自己的审查体系，但使用的标准各不相同，这就造成了即使是被评为限制级的游戏，但仍然能够顺利在另外一个平台上出售的混乱状况。因此，当时的美国市场迫切需要一个通用的标准来对电子游戏的内容进行审核和划分，于是 ESRB 应运而生。

1994 年 7 月 29 日，娱乐软件分级委员会（ESRB）正式宣布成立，并于同年 9 月 16 日正式启动，宣告了美国游戏市场终于有了一个中立的、专业的审查和分级标准。


►真人影像的加入让《暗夜陷阱》成为了那个年代最时髦的游戏之一。

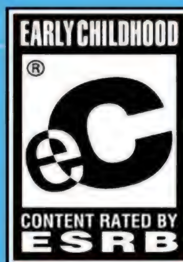
分级标志

ESRB 借鉴了电影产业使用的分级体系，对电子游戏从适用年龄上进行划分。最初使用了 5 个等级来进行分级（后来增加到了 7 个）。

EC级～幼儿

Early Childhood

游戏内容适合 3 岁及以上的幼童，不包含任何令人反感或者不适的内容。



E级～所有人

Everyone

游戏内容适合 6 岁及以上的玩家，ESRB 认为该评级的游戏所包含的内容适合所有年龄段的人游玩，游戏内容可能包含温和的卡通暴力行为以及轻度的粗口。



E10+级 ～ 10岁以上

Everyone 10+

游戏内容适合 10 岁及以上的玩家，此类游戏通常比 E 评级包含更多的卡通暴力行为、轻度的粗口、低级幽默或性暗示内容，但在程度和数量上比 T 评级要低很多。



T级～青少年

Teen

游戏内容适合 13 岁及以上的玩家，此类游戏将会包含中等程度 / 数量的暴力行为（包含少量血腥），程度更强的粗口、轻度的性暗示主题与低级幽默。

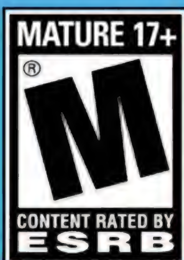




M级～成熟期

Mature

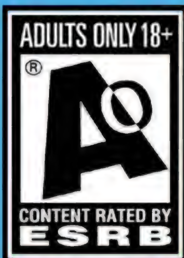
游戏内容适合17岁及以上的玩家，此类游戏比T评级游戏包含更多具有冲击性的内容，诸如强烈和逼真的暴力描写（血腥、断肢、死亡特写），更强的性暗示主题和内容，部分裸露的画面，更加频繁的粗口。



AO级～仅限成人

Adults Only

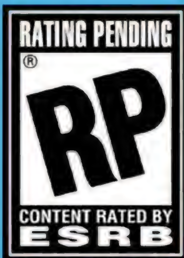
游戏内容仅适合18岁以上的成人，包含强烈的冲击、强烈的性暗示主题和内容、裸露的图像以及极端的暴力描写。得到AO评级的游戏大多是含有色情图像内容的成人游戏，ESRB很少仅仅因为暴力内容而将游戏评定为AO级。



RP级～有待评级

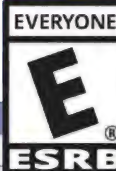
Rating Pending

游戏尚未分配最终的ESRB评级，通常出现在游戏正式发布前的预告片、广告、营销材料中。





内容描述符



内容描述符	描述
Alcohol Reference	有关于酒精类饮料的描述和图像
Animated Blood	非真实的血液飞溅或者非红色的血液飞溅
Blood	真实的血液效果
Blood and Gore	血液飞溅效果和断肢
Cartoon Violence	卡通手段描述的暴力，大部分的主角都不会受到伤害
Comic Mischief	有恶作剧倾向的对话或者暗示
Crude Humor	涉及低俗的笑话或者对话
Drug Reference	有关毒品的描述或者图像
Fantasy Violence	幻想性的暴力行为或可显著区别于现实生活的暴力
Intense Violence	涉及极端的血腥、暴力场面，含有使用枪械和其他武器对人体进行伤害或者致死的内容
Language	低俗的语言
Lyrics	和性、暴力、酒精和毒品有关的歌词
Mature Humor	涉及成人幽默的描述和对话
Nudity	图片或者描述中包含长时间的裸露
Partial Nudity	少量的或者轻度的裸露
Real Gambling	玩家可以使用真实世界里的现金进行赌博
Sexual Content	包含没有明确描述的性行为，可能含有部分裸露
Sexual Themes	和性有关系的描述
Sexual Violence	强奸或者其他暴力性行为的活动
Simulated Gambling	玩家无需投注金钱的赌博
Strong Language	直接和频繁地使用侮辱性的语言和脏话
Strong Lyrics	更加直接、频繁地设计性、暴力、酒精和毒品相关的歌词
Strong Sexual Content	直接和频繁地描写性行为，可能包含裸露
Suggestive Themes	暗示其他不适内容的话题
Tobacco Reference	有关烟草类的话题
Use of Alcohol	使用酒精
Use of Drugs	使用毒品
Use of Tobacco	使用烟草
Violence	暴力行为
Violent Reference	提及暴力行为

ESRB的审查方式

一款游戏制作完成后，必须先获得ESRB的分级才能在美国市场进行售卖。要获得游戏分级，发行商必须事先向ESRB提供一份包含游戏完整内容的拷贝，不得故意隐藏、删除其中的限制性内容。ESRB收到后会立即开始对游戏的审查工作。审查工作一般由至少三名评估员独立完成，他们会根据厂商提供的资料进行逐一审查，最后讨论出该游戏最合适的分级。这些评估员大多来自各行各业，年龄也各不相同，其中有核心玩家，也有休闲玩家，甚至有的已经为人父母，不过都有一个共通点——与游戏厂商没有任何关联。如果评估员互相之间对最后的分级意见达成了一致，则会将结果写成工作报告上交至ESRB总部，由总部将结果通知到游戏发行商。

对分级结果不满意的发行商可以联系制作厂商对游戏的相关内容进行修订、删减，并将游戏修订后的版本再次提交至ESRB审查以获得新评分。这种行为往往很常见，如著名的《惩罚者》（The Punisher）和《侠盗猎魔2》（Manhunt 2），都是经过厂商的修改后才得以上市和获得一个新的分级。

当游戏准备上市发行时，发行商还需给ESRB提供一份游戏最终版本的拷贝，ESRB会对比两个版本之间的差异，如果发现发行商在之前提交的游戏中隐瞒了相关内容，将会处以最高100万美元的罚款，如果情节严重，将不予发行。



▲《侠盗猎魔2》曾引发过一起真实杀人案件，被包括英国在内的多个国家和地区封禁过。

"热咖啡"事件

"热咖啡"是电脑游戏《模行霸道 圣安地烈斯》中的一个小模式，在这个模式下，玩家扮演的主角可以与游戏中的女朋友进行床戏（在原版中只能听见声音，镜头一直在房外）。不过当玩家安装了修改补丁后，将会玩到一个充满色情动作的小游戏。这个发现在美国引起了轩然大波。此前给出M评级的ESRB更是因为审查不力被推上了风口浪尖，不得不将游戏的评级调至AO级，并且表示以后将加大对游戏中隐藏内容的审核力度。

▼"热咖啡"成为了多年以来玩家津津乐道的趣谈。



日本-计算机娱乐分级机构（CERO）

接下来让我们把目光转向日本，和美国的ESRB不同的是，日本的分级机构CERO直到2002年才真正面世。在那之前日本虽然也有诸如"计算机软件伦理机构（Ethics Organization of Computer Software；EOCS）"进行审查管理，但其并不具备法律效力，同时EOCS更加偏向于18禁游戏的审查工作。在2002年之前，大部分电子游戏的审查都是基于目标家用机平台内部独立的审核制度来进行。虽然以任天堂为首的厂商内部审查制度十分严格，但各主机平台之间审查尺度的差异以及激烈的竞争压力还是会让某些含有限制级内容的游戏钻了空子。为了结束这种混乱的状态，2002年7月，CERO正式成立，填补了日本游戏业界的空白，同时也结束了各家主机制造商各执一法的混乱状况。

在初期，CERO是作为电脑娱乐供应商协会（Computer Entertainment Supplier's Association）旗下的一个分支机构成立的，直到2003年，才被正式认可为一个独立的非盈利性机构。CERO成立后在很短的时间内便陆续公布了一整套分级标志以及内容描述符，成为日本本土官方认可并使用的一套分级制度。同时，与ESRB的不同之处在于，因为有EOCS的存在，主打家用机市场的CERO所掌握的尺度要更加严格一些，例如直接的性描写以及性器官描写都是被CERO所禁止的，不允许在任何家用机上发售的游戏中出现。



计算机软件伦理机构



EOCS

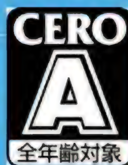
EOCS成立于1992年，主要对日本的成人游戏进行伦理方面的审查和限制。EOCS的审查通常属于自我审查，并不具备法律效力，但由于《青少年保护育成条例》的相关规定，21个府县在游戏审查方面指定EOCS为审查团体，因此通常情况下成人游戏的发行和销售都要接受EOCS的审查，否则在销售方面会受到极大的阻碍。

分级标志

CERO采用的分级标志与ESRB相似，使用了较为简洁明了的字母符号来传达其表明的含义。

A级～全年龄

All ages



游戏内容适合所有年龄的玩家，不包含任何对儿童有害的元素。

B级～12岁以上

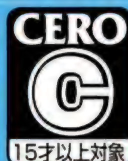
Ages 12 and up



游戏内容适合12岁以上的玩家，可能含有温和的性内容、少量暴力和恐怖元素以及一些粗口。

C级～15岁以上

Ages 15 and up



游戏内容适合15岁以上的玩家，可能含有温和的性内容、更多的暴力和恐怖元素、轻度的赌博元素、较为频繁的粗口。

D级～17岁以上

Ages 17 and up



游戏内容适合17岁以上的玩家，此类游戏可能包含强烈的性内容、部分裸露、血腥的暴力冲突、更多的赌博元素以及频繁的粗口。未经允许，17岁以下的玩家不得购买此类评级的游戏。

Z级～只适合18岁以上的成年人

Ages 18 and up only



游戏内容只针对成年人出售，包含持续激烈的血腥暴力场景，非常强烈的性内容或裸露，更加频繁的低俗语言，这是惟一受到法律所限制的评级。

教育/数据库

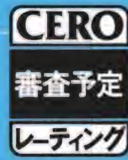
Education/Database



这是用于评定教育和实用软件所使用的一个特殊的评级，虽然这些软件并非是游戏，但仍然有可能含有不适合未成年人的内容，因此需要进行审查。

审查预定

Rating pending



临时的标签，用于那些CERO还没有做出最终分级的游戏。



CERO规定适合

Demonstration

用于评定游戏的试玩版，此评级所做出的审查并不适用于最终版本的游戏。



值得注意的是，由于 CERO 是作为第三方提供了一套广泛适用的标准，但实际执行起来还是要受到当地政府和法规（《青少年保护育成条例》）的制约。许多 Z 评级甚至 D 评级的游戏在日本的某些地区无法在游戏店里直接发售。

内容描述符

同 ESRB 一样，CERO 也定义了一套内容描述符用以描述 A 评级以及教育评级以外的分级内容。

内容描述符	对应分级
爱情	B、C、D、Z
性内容	B、C、D、Z
暴力	B、C、D、Z
恐怖	B、C
使用酒精和烟草（未成年人）	C、D、Z
赌博	C、D、Z
犯罪	B、C、D、Z
使用毒品	B、C、D、Z
脏话	B、C、D、Z

CERO的审查方式

CERO 同样采用由三名与游戏厂商没有联系的普通人组成的小组对单个游戏进行审查的机制。在单独负责审查之前，他们都会首先为之前已经发售过的游戏进行分级 以此作为培训。正式开始审查后，CERO 通常会采用为游戏中出现的暴力或者色情内容贴标签的方式来进行统计，每个标签都代表了不同程度的评级，最后所有的标签会被送至 CERO 总部进行汇总，以较多人的评估作为最终的评级。



欧洲-泛欧洲游戏信息组织（PEGI）



PEGI 是一个主要应用于欧洲的电子游戏内容分级制度，它最初是由欧洲互动软件协会主导开发，并于 2003 年 4 月正式成立投入使用。PEGI 成功地取代了欧洲许多国家原有的各自独立的分级系统，形成了一个区域性的单一体系，从而结束了各国标准不一的混乱局面。虽然 PEGI 在大部分国家里属于中立机构，并无执法权限，但目前已有三十多个国家承认并使用 PEGI 的分级体系。

分级标志

PEGI 采用五个年龄段来划分游戏的适用人群，同时还有八个内容描述符作为分级的依据。以年龄段来划分的分级标志采用了不同的颜色进行区分，由绿到红，代表游戏中包含的限制级内容由低到高，方便玩家以及家长在购买时能够简单区分。

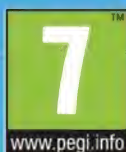
3岁以上

适合 3 岁以上的一般玩家，在葡萄牙此类评级被划分至 4 岁以上。



7岁以上

适合 7 岁以上的玩家，小部分内容需要在家长指导下游玩。在葡萄牙此类评级被划分至 6 岁以上。



12岁以上

适合 12 岁以上的玩家，部分内容需要在家长指导下游玩。



16岁以上

适合 16 岁以上的玩家，强烈建议在家长的指导下游玩。



18岁以上

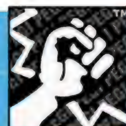
仅适合成人游玩。



内容描述符

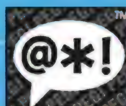
PEGI 使用了游戏中经常出现的 7 个限制级的元素来构成内容描述符，方便购买者在购买时对游戏的限制级内容进行一个大概的了解。

暴力



根据不同的年龄分级，游戏中含有不同程度的暴力画面，如人被武器杀死的镜头以及流血的场景，这些暴力画面根据程度的不同可能是拟真的，也有可能是用卡通和奇幻的手法来表现。

低俗语言



游戏中可能含有各种形式的歧视、侮辱和辱骂。

恐怖



游戏中可能含有令小孩感到不安、恐慌的场景或内容。

性/裸体



根据不同的年龄分级，游戏中可能含有不同程度上的肢体裸露、性暗示以及性行为。

毒品



游戏中可能包含烟草、酒精以及非法药物（或与现实中的毒品类似的虚构物质）。

赌博



游戏中可能包含鼓励或者指导玩家进行赌博行为的元素。

歧视



游戏中可能包含对一些特定人群（种族、宗教、性别、能力、偏好）进行骚扰或者袭击等带有歧视性色彩的行为。

线上



游戏中包含线上模式。由于如今的游戏大多包含线上模式，因此该描述符已于 2015 年停止使用，但 2015 年之前发售的游戏仍然有该描述符。



PEGI的审查方式

PEGI的审查是由一个独立的第三方审查机构——荷兰音像媒体分级研究所（Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media；NICAM）负责。发行商需要事先提供游戏相关的全套资料，才能获得评估。整个评估的过程和结果都会受到来自欧洲各国的委员会和董事会成员的监督，并且会邀请相关的社会团体和个人，如家长和消费者团体、儿童心理学专家、媒体专员、公务员、学者和法律顾问等作为顾问。另外，如果发行商对于PEGI给出的最终分级结果不满意，可以向一个专门的投诉委员会申请投诉。投诉委员会的成员来自各国的专家和执法人员，他们不仅会处理来自发行商的投诉，还会处理来自消费者对分级或者游戏内容不满的投诉。使用PEGI的发行商必须受到投诉委员会的约束，在收到投诉的情况下有义务接受任何纠正措施，否则，将会受到严格的制裁。

国际年龄分级联盟（IARC）

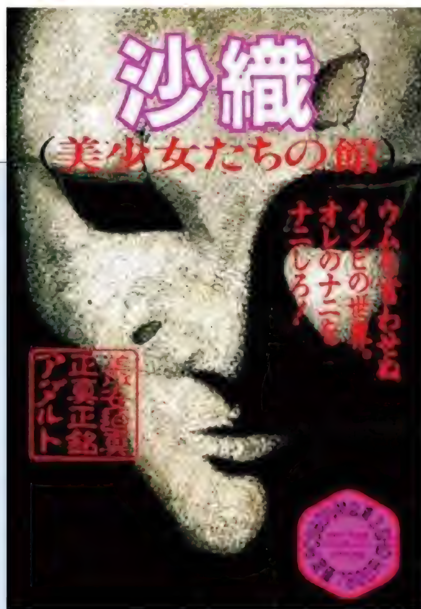
在介绍了3个世界上主要地区的分级机构后，相信萌新玩家们对分级机构的运作机制都有了最基础的了解，最后再为玩家们介绍一个与分级相关的世界性的组织IARC，一起看看它在分级制度的发展中所起的作用吧。



IARC是什么？

2013年伦敦游戏会议上，IARC宣布成立，正式宣告了世界各地的分级机构开始走向了合作，这其中包括了上文提到过的ESRB和PEGI，另外还有来自德国、巴西、澳大利亚的分级机构。严格来说，IARC并不是一个分级机构，它的主要工作是建立起一个自动化的分级流程，用以简化分级过程，为游戏发行商节省时间和资源。

▼“纱织事件”给日本社会带来的影响不亚于后来的“宫崎勤事件”



IARC是如何分配评级的?

一个计划在全球范围内发行游戏的发行商，需要使用IARC的流程来分配各个国家和地区的评级时，首先需要填写相应的调查问卷。IARC在设计问卷时将参与的所有分级组织评级时所考虑的因素纳入在了其中，然后针对每个分级机构的特点和要求对这些综合起来的因素赋予权重。因此当开发商填写完问卷时，系统会自动根据算法计算出游戏在每个分级机构所应得到的分级，从而在保持地方特色的同时大幅简化了整个分级的申请流程，避免了重复申请所造成的时间与金钱的浪费，降低了开发商的成本。



旅程的最后

纵观电子游戏的发展历史，尤其是在分级制度出现以前，我们可以看到游戏与色情暴力等限制级的信息之间的界线早已变得模糊不清。无论是《暗夜陷阱》里看起来同现实里一样可怜的女演员达娜·柏拉图，还是促成日本分级制度诞生的“纱织事件”，这些电子游戏作为信息的载体，通过荧幕不断地向玩家输送着限制级的信息，而这或许早已脱离了游戏创立的初衷，成为了高度娱乐化时代的一个缩影。在这样一个状况之下，分级制度就显得尤为重要，或许它还不完善，还存在各种各样如成本、时间、尺度等一系列的问题，但不可否认的是玩家无法承受失去它的风险。毕竟，在庞大的玩家群体中还有相当一部分数量的未成年人甚至儿童。在游戏制作技术高度发达的如今，现实与虚拟世界的界线在某种程度上早已被打破，信息的输出与价值观塑造的速度早已超过了大部分人的想象，当玩家的心理底线一次又一次被各种限制级的内容所打破而变得麻木不堪时，或许，分级制度就是我们最后的道德底线。

人为了得到某个手办，就必须付出同等的代价

——爱德华手办开放预订

周边



北山杉（实习）提供

《钢之炼金术师》这部经典漫画作品可谓是长盛不衰。截止目前动画出了两个版本，且都获得了不俗的评价。作品中两位主角的兄弟之情令人动容，同时对于等价交换以及生命终极意义的思考也增添了不少深度。或许是看中了这部作品的价值，如今寿屋将于 8 月推出一款主角爱德华的 SHOP 限定版手办，喜爱爱德华的粉丝可以行动起来了。

这款手办全高约 240mm，两个可变造型分别出自主角发动炼金术的经典动作，对发梢等细节的处理非常精细，整体上让人热血沸腾。同时，占据了大约一半高度的底座嵌入了爱德华的弟弟阿尔方斯的造型，从底部延伸至爱德华四周的黑色之手象征着其弟弟的灵魂形态，暗合了《钢之炼金术师》对于灵魂与生命关系的讨论。总的来说是一款值得收藏的手办，目前网络上预订的价格为 15984 日元（含税）。





塑料小人也要玩怀旧

——GAME · CLASSICS介绍

周边



哪尼 提供



日本近期推出了一个新的可动塑料小人系列——GAME · CLASSICS，主打怀旧路线。而从命名中可以看出这是针对游戏领域的企划，官方准备让过去经典的游戏角色们，以可动小人的形式重现风采，而第一弹的主角是 Capcom 旗下超硬派动作游戏《魔界村》的主角——王国骑士亚瑟。GAME · CLASSICS 系列的可动性非常不错，不仅五官可以更换，以此展现各种不同的表情，装备方面也非常丰富——短剑、斧头、火把、长枪等游戏中的武器应有尽有，当然我们也可以再现当年被敌人“抚摸”后只剩内裤的“窘境”。

这次的亚瑟王竟然是个男人
——《亚瑟王 斗兽争霸》介绍

电影



水无月 提供



或许是因为某月的影响，一提到亚瑟王，那个披着棉被放着光炮的大胃王的形象大概已经植入了多数ACG爱好者的心中了，另一方面则是5月有着《银河护卫队2》和《摔跤吧，爸爸》等诸多颇受关注的热门电影上映，所以这样一部以亚瑟王传说为题材的奇幻动作电影的上映也并未激起太多反响，票房方面并不尽如人意，但事实上本片在观众中还是获得了相当不错的评价，下面就为大家简单介绍一下这部电影吧。

本片的故事正如片名，改编自著名的亚瑟王传说，虽然我个人是很难理解“Legend of the Sword”是如何被翻译成“斗兽争霸”的……不过本片在剧情方面也并未流入俗套，选择了以亚瑟王早年登上王位前的故事为主线。电影讲述了在亚瑟小时候，父亲尤瑟王惨遭叔叔伏提庚杀害并被篡夺王位，而被迫流落街头的亚瑟在穷街陋巷之中长大成人，最终推翻暴君伏提庚并夺取王位的故事，可以说是一部励志的少年亚瑟的成长+复仇史。本片的导演盖·里奇有鬼才之称，以代表作《大侦探福尔摩斯 诡影游戏》等为人所熟知。在《亚瑟王 斗兽争霸》这部电影中，盖里奇以其独特的，非常现代的剪辑和叙事手法为观众们演绎了一段似乎与我们耳熟能详的版本有所出入的亚瑟王传说。因为本片并不是以“大气恢弘的历史片”的定位来拍摄的，充斥着大量蒙太奇式闪回镜头，其整体风格更接近于一部快节奏的奇幻故事片，作品中的动作场面的编排和运镜处理手法也是颇有特色，如果观众玩过“《黑魂》”等游戏作品的话，大概会有一种颇为奇特的既视感吧。本片在不少人物设定上和传统的亚瑟王传说相比有很大颠覆，比如浪迹街头的少年亚瑟对自己的身世浑然不知，不仅并未显露王者之相却反而充斥着一身痞气，而亚瑟的指引者也并非梅林（梅林在本片中甚至没有出场），而原传说中的王后桂妮薇亚则摇身一边成为了梅林的徒弟——以一名女性驯兽法师的身分，且在本片中代替了梅林的职责成为了亚瑟的指引人，这些设定对于熟悉相关传说的观众来说或许不是那么容易适应，也因此引起了一定争议。不过亚瑟王的故事本身就是民间传说的汇总，并非真实历史或是具有影响力的文学著作，因此



在人物塑造上不拘泥于传统形象开拓创新，也不失为一种尝试。本片主演是以曾主演过《环太平洋》的查理·汉纳姆，他为了演好电影中大量的动作场景，反复观看大量拳击比赛，钻研街头格斗场景，在动作戏中几乎都是亲身上阵肉搏，涉及到剑的动作更是花上了百个小时培训，最终为本片演绎了精彩的打斗场景。

本片已于5月12日正式在中国大陆上映，各位无论是对于亚瑟王传说有兴趣还是喜欢奇幻动作电影，相信都会获得特别的体验。对了，顺便一提，前英格兰著名球星贝克汉姆在本片中也有客串演出哦。

离死亡还有五秒时，你会想些什么
——《5秒童话》

漫画



三日月 提供

《5秒童话》是由国内漫画家“第年秒”创作，于2014年出版的一本短篇漫画。由于小编我平时基本不会去主动接触国内动漫，因此在此之前并没有听说过这位作者。实际上“第年秒”在国内是一个相当有才华的漫画家，他的多部漫画，包括这部《5秒童话》都曾登上电子杂志《JUMP+》或者《周刊少年JUMP》，其中他的漫画《多米诺杀手》更是国内首部登陆JUMP的原创漫画。他的另一部代表作《拾又之国》也在《JUMP+》上连载并在日本推出过单行本，其单行本更是曾获富坚义博绝赞。

《5秒童话》讲述了男主“阿童”从25楼楼顶上“意外”坠楼，在从楼顶掉下来的短短五秒间，他的脑袋开始高速运装，并开始对自己人生和人际关系进行如同走马灯般的回忆。在下坠的过程中，他逐渐回忆并发现了很多自己之前从未发现过的细节，并逐渐得知其“意外”背后的真相。作为一个短篇漫画，《5秒童话》的叙事脉络十分清晰，悬念以及伏笔的设置以及回收都令人满意，至于角色方面，两个女主角的人设以及性格塑造令人印象深刻。至于硬要说我有什么不满的话，那就是结局留下的悬念太令人纠结，强烈要求再来一个日后谈。



▶《5秒童话》封面

STEAM AGE

蒸汽时代



栏目主持
稀饭&三日月

文 Sumire 编 稀饭

在 Steam 这个每天都有大量游戏诞生的市场上，想要脱颖而出，靠的只能是游戏本身过人的品质，或是令人眼前一亮的创意。本期蒸汽时代想要为大家介绍的作品就是属于后者，其中《死亡细胞》在采用了“类银河恶魔城”(Metroidvania)形式，却充满创意地加入了“Roguelike”这种随机性极强而且死亡之后就一切重来的设定，把游戏的硬派程度推向了新高峰。而《OVIVO》却反其道而行之，游戏不但画面风格简约淡雅，而且在玩法上也别具一格，所以虽然是 4 月推出的游戏，还是要在这里推荐大家去尝试一下。



死亡细胞

——希望？在这游戏里是不存在的！

○“类银河恶魔城”和“Roguelike”相结合

○酣畅淋漓的魂味战斗

○根本停不下来

游戏信息

类型：动作
开发商：Motion Twin
发行商：Motion Twin
发售日期：2017年5月10日
用户测评：好评如潮
是否有中文：有

游戏简介

在“类银河恶魔城”风格的游戏中，横版关卡、地图探索、众多隐藏要素和高难度均是其特点，而在这个基础上，结合了“类银河恶魔城”和“Roguelike”的《死亡细胞》则是一次双重困难的受苦之旅，因为玩家不仅要在敌人的重重围攻之下开辟新地图，还要保证自己的生存，毕竟“Roguelike”代表的是“永久死亡”——一旦死亡一切重来，两者相结合的绝望实在是过于深刻。

在《死亡细胞》中，玩家扮演的是一坨不会说话的绿色细胞，每次死亡过后它总会在监狱里获得重生，在失去所有的同时，监狱里的老伙计还会对它的失败进行揶揄和调侃。由于游戏目前处于 EA 阶段，再加上笔者是个重度手残，所以尽管对游戏故事感到十分好奇，但还没法在接连的死亡当中探寻到最终的结局。

尽管关卡中没有陷阱，但其实在玩家被阴死之前，开发者仅凭各路怪物就足以让我们措手不及。在同一关卡中出现的怪物种类几乎是固定的，但怪物们的攻击手段却各不相同。因此，为了活着到达下一关卡，玩家必须付



评价摘选：
巧克力超人
——有趣→受苦→生气→挺住→爽到→好玩→沉迷

出相应的学习成本，或是搞懂如何精准躲避该名敌人的攻击，或是掌握如何从敌人死角（多数是背后）发动攻击加以解决。但令人绝望的是，每过一个关卡或换一张地图，新的敌人将会取代旧的敌人，这代表着玩家必须时常保持警惕、忐忑前进。



游戏的确十分严苛，但道具收集系统给玩家带来了些许希望，当玩家击毙敌人时将获得“细胞”，而细胞则可以在特定地点解锁和升级武器或是道具。在死亡后一切归零的设定中，仅有此项是永久存在。这意味着玩家在每次死亡后，总有机会获得更为强力的武器或道具，从而凭着强大的武力使关卡难度略为降低。

游戏中的探索需要依靠“机缘”，比如说玩家会遇到剧毒下水道场景，若是在没有意外得到防毒护符的情况下就贸然进入挑战，等待玩家的结果只有死亡。虽说《死亡细胞》的游戏过程中总让人备感绝望，但未知元素的发现总让人误以为希望就在不远的前方。然而，随着下一次死亡的到来，身为手残的无力感依旧遍布全身，惟有在屡战屡败后获得坚强的心灵抵抗力时，才能够有机会战胜这看似无望的困局。





OVIVO

——唯美世界中的重力冒险

○超一流的视觉体验
○新颖的重力玩法
○比想象中更具挑战性

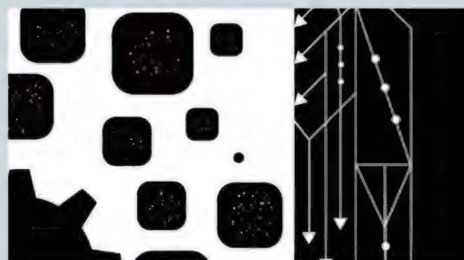
游戏信息

类型：动作冒险
开发商：IzHard
发行商：IzHard
发售日期：2017年4月12日
用户测评： 好评
是否有中文：有

游戏简介

尽管 Steam 上不乏各类引人注目的新游戏，但《OVIVO》的出现依然令人眼前一亮。进入游戏的一刹那，玩家由七彩世界沉浸到黑白空间，偏偏单凭黑白色块的切割、交错，又形成了各色各样的“符号”。仿佛印证了点线面是构成空间的基础，这些“符号”或圆或方，或仅仅是简单的线条，却成为了供玩家前进的山坡和肆意生长的植物，随之而来的，是一个令人眼花缭乱的万千世界。

《OVIVO》不仅仅是一个画面精美的游戏，黑色和白色拥有着远比美感享受更为实用的功能，那就是依附于黑白二维，使玩家操作的小圆点在缤纷世界中肆意穿梭的惟一武器：重力。游戏中的小圆点就如牛顿的苹果，在不受外力作用的情况下，凭借重力作用才能够落地。而在黑白的世界里，黑色与白色分别代表着两种相反方向的重力场，在静止的黑白空间里，小圆点只有不断在黑色和白色中进行切换，才能够被重力推动前行。这倒和跳蹦蹦床有些类似，只有掌握力道和方向，才能蹦得又高又远。





尽管游戏在一开始并没有提供新手引导，但玩家凭着自身摸索，很快就会发现游戏诀窍。而虽然关卡以精美的图案扰乱了玩家的正常思考，只要仔细观察就会发现，花样百出的地图看似复杂，但不论玩家如何倾力发挥自我想象力，最后总能到达终点。

游戏在每个关卡中埋藏着一定数量的收集要素，这要求玩家对游戏精通到某种程度才能够逐一收集完毕。这其中既包括了对重力的熟练运用，也包括了对地图的仔细考察。事实上，在游戏的一开始，玩家无须花费太大力气便能够成功收集到部分成果。但这只是开发者给予的甜头，毕竟玩到后面，光是在关卡寻找出口已令人分身乏术，更别说将收集要素一个不落地收入囊中，所以本作的重复游戏价值也并不低。

《OVIVO》像是五月游戏里的一股清流，没有复杂的操作、繁琐的故事，但每个地图的设计又仿佛在暗示着游戏并没有想象中的单纯，这可能就是本作对于极简主义内涵的一种精妙体现吧。



评价摘选：
Wannacry
——简单，轻松，是一次视觉与听觉的双重盛宴。

LITTLE NIGHTMARES

什么是《小小噩梦》？

作为索尼独占游戏，"《小小大星球》系列"一直都动作游戏爱好者们所爱。梦幻的场景风格、精妙的关卡设计以及具备一定难度的操作，一旦你投入"小小大星球"的世界中，便会彻底沉醉于这片童话般的国度不可自拔。

《小小大星球》的成功，让更多人认识到了Tarsier Studios这家来自于瑞典的游戏工作室，但大家对他们的印象也被固守于此。不过Tarsier Studios并不打算只靠着《小小大星球》来吃老本，在自己擅长的领域内开创不同风格的新作是很多工作室都会选择的道路，Tarsier Studios也并不例外。

2017年5月发售的《小小噩梦》乍听之下会让人误以为是《小小大星球》的恐怖版本，但实际上两者间存在着很大的不同。《小小噩梦》其实更像是《LIMBO》和《INSIDE》，尽管是一款操作简单的2D横版动作游戏，却凭借着独树一帜的美术风格来打动玩家。在游戏中，玩家看不到任何的对白，一切都被包裹在异常诡异的气氛中，甚至连结局，都很难简单用"好"或"坏"来评价，我相信每一位打通《小小噩梦》的玩家 对于这个荒诞惊悚的故事，都会有自己的解读。

成长的噩梦

《小小噩梦》之关键词解读

文 八重楼
美编 Juxi

关键词一 胃袋

玩家控制的小女孩"小六"从梦中醒来时，周围的场景看上去就像是一座年久失修破破烂烂的民宅，四处散发的腐败廖破的气息。但随着剧情的一步步展开，我们便会发现，其实自己身处在一搜巨大的客轮之中，这艘客轮名为"MAW"。

通关时"小六"会来到游轮的外面，从画面来看，"MAW"像是一座漂浮在一望无际大海中的孤岛，但其实这只是它显露出来的一小部分，绝大部分体积都是隐藏在水面下方的。

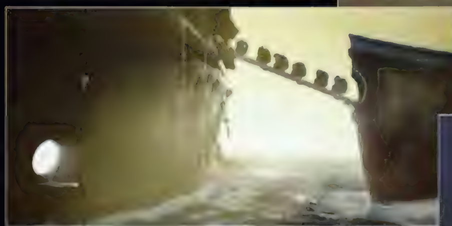
"MAW"，顾名思义就是"胃袋"的意思。根据官网中的描述，"胃袋"每年都会在同一时间浮出水面一次，但是出现的地点不尽相同。出现之后，它就会以丰盛的宴席为诱饵邀请众多的客人登船享用。我们在游戏的流程中恰好能够目睹到客人登船的那一幕，这些客人体态臃肿不堪、行动迟缓、双目无神，而且不会放过任何一个从他们面前经过的生物（是的，我指的就是"小六"），说是被食欲支配的行尸走肉也并不过分。

这些登船的客人最后的宿命是什么呢？游戏中并没有明确点明。但是在一个房间中堆满了小山一般的鞋子，似乎就可以说明一切。由此也可以推测出下一波客人所进食的肉类来源为何......

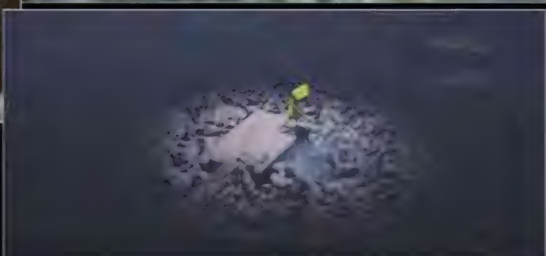
贪欲、暴饮暴食，这两个元素充斥在"胃袋"之中，令人不禁将其与《旧约圣经》中记载的恶魔贝西摩斯联系到一起。在许多恶魔学家的描述中，贝西摩斯大腹便便、并且喜欢主持盛大的宴会，这一点与《小小噩梦》中的设定倒是有几分相似之处。







▲源源不断登船中的客人。



◀房间中堆满了无用的皮鞋。

关键词㈡ 女士

在游戏最初“小六”的梦境中，就出现过一名身穿和服的女性，并且她也是游戏最终的BOSS，官方没有给出她的具体名字，只称呼她为“女士（LADY）”，是“胃袋”这艘客轮的主人，同时也是船上宴会的举办者。

在游戏中，玩家会看到“女士”带着雪白的面具坐在破碎的镜子面前梳头的场景。她的房间中，几乎所有的镜子全部都是被打破的状态，而惟一一面尚存完好的镜子，就成为了“小六”打倒“女士”所用的武器。

古往今来，女性都非常在意自己的容貌。但红颜弹指老，容貌的衰老属于正常的自然变化，本就不可逆转。可总是有一些偏执的人，不断在寻找着能够让青春永驻的方法，比如匈牙利著名的嗜血女伯爵伊莉莎白·巴利特利就曾用处女们的鲜血沐浴以求召回失去的青春。从戴着假面、打碎镜子这些元素来看，“女士”恐怕也是对自己衰老的容颜感到恐惧，甚至不愿去面对（也有可能是因为疾病等原因导致容貌受损，不仅仅是“女士”，游戏中除了“小六”以外，其余的角色都带着头套或面具）。为了能够重拾曾经的美貌，她也不惜做出了极端的行为。

与其他敌人不同，当“女士”抓住“小六”时，不是直接送进嘴里吃掉，而是隔空将其抓举到空中，看上去似乎是吸食了“小六”的精气。再联想一下船舱中残留下来的尸体，恐怕吸食精气正是“女士”用来永葆青春的方法。

另外，在船舱的各处都有可能会见到“女士”造型的瓷制雕像，摔碎之后会有黑雾散开，联想到“小六”在打败“女士”之后可以肆意从客人身上吸取到黑雾并逐渐变强的剧情，恐怕这个黑雾象征的正是人的“精气”。而瓷制雕像想必正是“女士”的储备粮吧。



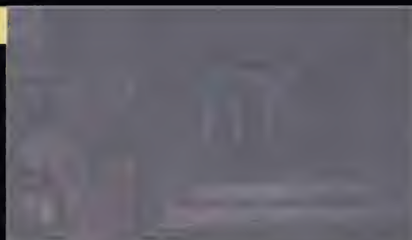
▲“女士”的造型相当和风。



▲对着破碎的镜子梳头发的“女士”。

●POINT “女士”的姐妹们?

从“女士”的房间悬挂的照片中，会发现一张五人合照。戴着面具的“女士”站在正中，其余四人均为黑影，但从剪影来看也都身着和服，恐怕这是“女士”和她的四位姐妹们的合影。但是在游戏里我们却并没有见到其他女性的身影，她们是已经过世了呢，还是也成为了“女士”的粮食呢？



▲“女士”的房间悬挂的五人合照。

●POINT 神秘的肖像画



客轮的各个角落中，均设有隐藏起来的房间，里面的摆设看上去像是个小小的祭坛。简陋的木桌上摆着身穿黑色和服头戴面具的“女士”的肖像画，还有“女士”造型的瓷制雕像。而在祭坛右侧的墙角，还摆放着一副宛如贞子般披散着头发、身穿红色连衣裙的女子肖像画。莫非这是“女士”戴上假面之前的真正模样？

值得在意的还有放在木桌上的白色信封。信封只会出现在隐藏房间和上吊的男人所在的房间。莫非上吊而死的男人与“女士”之间……？

●POINT 上吊男究竟是谁?

在游戏的序盘房间中，会看到一双吊在半空中的脚，脚下是一把椅子和一封信。乍看之下似乎是上吊自尽，但既没有脱掉鞋子、椅子也没有被踢倒，究竟是在他自杀之后椅子被人摆正了，亦或是这根本就是一场谋杀呢？

如果玩家将镜头视角往上推的话，就会发现这位吊死男的腿非~常~非~常的长。值得注意的是，这种长腿角色只在此处出现过一次，之后出现的敌人全部都是手臂很长、却几乎看不到腿的类型。但房间中摆放的家具，大多数又都特别高，似乎就是为长腿人量身定做的一般。这或许恰恰说明，长腿男才是客船原本的主人（之一）？而他自杀的原因，联系掉落在地面上的信封来看，或许是因为和“女士”的情感破坏，绝望之下走上了极端之路吧。



此外，值得一提的是，在中国和日本的神话传说中，存在着名为“足长手长”的妖怪。这是两个妖怪的合称，分别是足长人和手长人。足长人背着手长人一起行动，手长人则负责抓捕猎物，两者之间的关系类似于狼和狈。但在客船中却只有“手长”而无“足长”，微妙的平衡被打破了。



关键词三 诺姆

游戏中会遇到一些体型比“小六”还要矮小的生物，他们全身雪白，戴着尖尖的帽子，有时躲藏在家具的角落中，有时则被挂在笼子里。“小六”找到他们后可以与他们拥抱，后期在“小六”感到饥饿时，他们还会送上香肠。

这些生物被称为“诺姆”。“诺姆”是RPG游戏中比较常见的四大精灵之一，代表着大地。在制作香肠的房间右侧，跳到箱子上后可以看到房梁上有一个“诺姆”被石化后的尸体，实际上也确实存在着“诺姆被阳光晒到就会石化”的传说。

◀位于房梁上的被石化的诺姆尸体。

关键词四 小六



在“胃袋”深处醒来的身穿黄色雨衣的孤独的小女孩。虽然看上去很弱小，但却意外地很有行动力，只是时不时会受到“饥饿”的困扰。游戏中针对“饥饿”有重笔墨的描写，每一次饥饿感降临时都会陷入虚弱的状态，举步维艰，只有通过进食才能缓解。

“小六”一共进食了5次，而且吃的东西一次比一次扎心。最初吃的是别人施舍的面包；第二次吃的是老鼠啃过的生肉；第三次吃的是活老鼠；第四次饥饿时，无视了诺姆递过来的香肠而是直接吃掉了诺姆 等到第五次，则是吃掉了“女士”。

这个循序渐进的描写，既可以视为是“小六”的能力一步步觉醒，也可以视为是她从“人间道”堕入“畜生道”，最终化身为恶魔的过程。特别是打败“女士”之后，“小六”在并没有饥饿感的状态下却主动选择蚕食“女士”，因为她很清楚只有这样做，才能获得“女士”的全部力量。

游戏中有一些描写在暗示着“小六”和“女士”之间存在着特殊联系。除了游戏开篇“小六”曾在梦中见到过“女士”外，她感到饥饿时唱的歌也与“女士”坐在镜子前哼唱的旋律相同。不过最具实锤的，还是“女士”寝室里的肖像画。在藏有钥匙的瓷壶左侧墙壁上会看到“女士”与一名白衣少女的合影画像，而在画像的下方，还有一副被布匹遮挡起来只露出一半的画像，上面描绘着一位身穿黄色衣服的小女孩……

是姐妹？亦或是母女？毫无疑问，“小六”和“女士”确实存在着某些血缘上的联系 只是“小六”并不为“女士”所喜。那么站在“女士”身边的白衣女孩又是谁呢？而且《小小噩梦》的英文原名“LITTLE NIGHTMARES”中，“噩梦”一词是复数形式 也就是说 玩家们在游戏中所体验到的，并不仅仅是“小六”一个人的噩梦喽？游戏结局处，“小六”走出了客轮，真的是迎来了噩梦的终结，还是新一轮噩梦的启航呢？

▶“女士”寝室里的肖像画







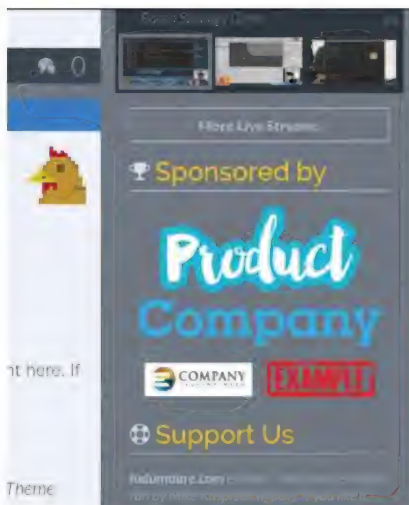
▶《小小噩梦》的官方漫画已经推出，讲述了“小六”在都市中被捕后又在“胃袋”里和其他同伴相遇的经过，感兴趣的读者不妨找来看看。而“小六”之所以叫“小六”，是因为她还有5个同伴……



这届 Ludum Dare 38 和之前最大的不同就是，上次曾提到过的新网站“Vine”在此次比赛中首次实际使用。笔者是试用后感觉还是相当不错的，全新的分类方法让玩家能更快地按照自己的喜好来找到想玩的游戏。另外和上次略显冷清的比赛相比，这次比赛无论是参赛作品的数量和质量都令人满意，站长那大刀阔斧的改革暂时看来取得了不错的成效。

小世界，大游戏 “LUDUM DARE 38”部分游戏介绍

一如既往的题外话环节



▶广告位的大概尺寸。

第一个话题是关于“钱”的。在 410 和 411 期合刊的《一个房间——“Ludum Dare 37”部分游戏介绍》中，笔者曾介绍过站长 PoV 的近况。和上次忙于建设新网站以及找工作相比，站长大人现在正在度假中（考虑到离上次比赛才两个月左右，这心情转换速度还是很快的）。用他的话来说，这次度假“已经计划了很久”。当然他也不会光顾着度假啥也不管，除了让 Ludum Dare 38 圆满结束以外，站长此次特意再次提起了那个他不太愿意提起，但却不得不提的问题 :运营基金。

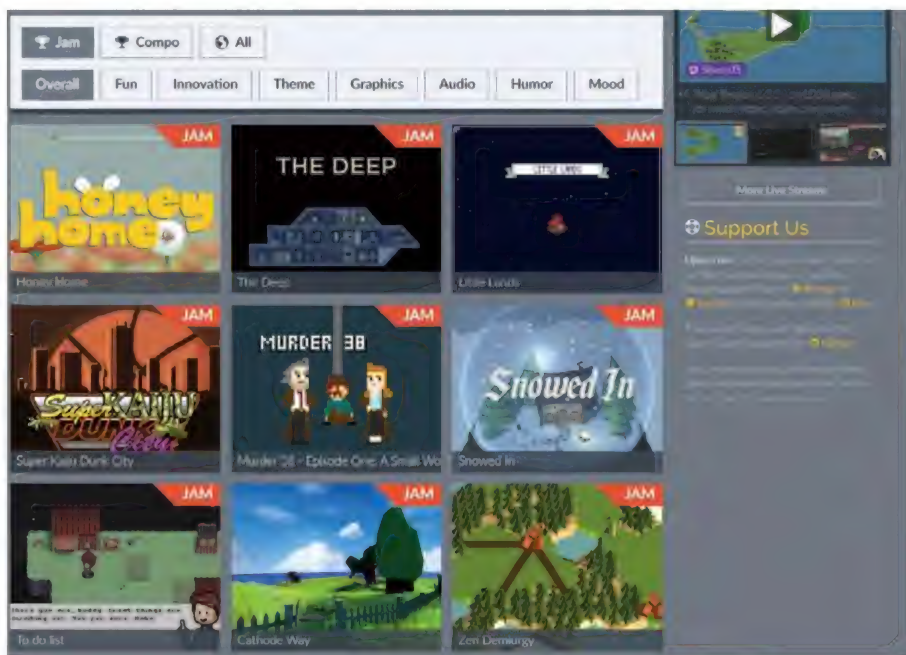
站长表示虽然依靠他自己的积蓄以及从 Patreon 和 Paypal 来的网友援助，他的生活和网站经营在这两个月内并没有受到太大的影响。然而他也指出依靠这种方法维持下去并不是长久之计。除了从中获取的资金相当有限外，这种行为无疑和 Ludum Dare 向各位玩家免费开放的初衷是相矛盾的。在 404 期的《伪“Ludum Dare 36”部分游戏介绍》中 站长曾表示要为网站寻求赞助商，并特意向网友们征集了投票，网友也纷纷表示支持，因此这次，他真的开始认真找赞助商了。

当然，赞助商也不能随便找。PoV 表示要想成为他们的赞助商有几点要求，首先赞助商的经营范围必须得和游戏相关，但考虑到他们不想让企业大佬们加入并影响到网站的经营，因此赞助商自己并不能是游戏开发商或者发行商，而且其接受的赞助费是有定额的。其金额为至少 1500 美元，并且有上限金额。这样做的目的除了让最大程度保证比赛的独立性以外，还是为了尽量减少广告页面的大小，以免影响网页的正常浏览。

第二个话题则是关于下一届也就是 Ludum Dare 39 的开始时间。按照惯例，一年举行 4 次的 Ludum Dare 大约每隔 3 月会举办一次。但最近几次因为网站更换以及站长 PoV 计划改革比赛的缘故，实际上 Ludum Dare 37 和这次 Ludum Dare 38 的间隔只有不到三个月。话虽如此，实际上 Ludum Dare 39 的举办时间间隔更短，站长已经确定其时间为 7 月 28 日到 7 月 31 日（此为比赛时间，实际上围观群众试玩以及投票的时间在此之后）。

为什么时间间隔比上次还要短了呢？因为八月事情太多了。有关注 Ludum Dare 的读者大概会知道，Ludum Dare 实际上每一届的举办时间都是在周末，原因在于参赛者来自各行各业，很多参赛者甚至并不是来自于游戏行业，因为对于他们来说，在工作日放假几天（参赛者需要在 48 小时或者 72 小时内制作一款游戏）然后去参加一个游戏创作比赛并不是一件很现实的事情，更别说一年请四次假了。而不巧的是，对于玩家或者像 PoV 那样的业界人士来说，八月是繁忙的一个月。除了玩家们熟悉的 GamesCom 和 PAX Prime，还有由业界人士参加的 Assembly 和 Evoke。另外，站长表示除了这些常规业界盛事，作为一个玩家，他也不想错过《DOTA 2》的国际邀请赛的总决赛（他比喻其为“没有广告的超级碗”）。

在经过多番考虑和斟酌后，站长决定把比赛提前而不是推后，毕竟他自己也不能确定九月份有没有空余的时间。而选在 7 月 28 日的原因除了因为这个时间离八月最近外，还因为站长自己对“《星际争霸》系列”的爱比不上《DOTA 2》（全球《星际争霸 2》联赛，简称 GSL 的比赛也是在同一时间）。而在这期间，站长和他的小伙伴们除了会继续完善现在的新网站“vine”（https://ldjam.com/）外，还会开始找赞助商以保证网站以及比赛的正常运行。



▲全新的分类方式让游戏列表看起来整洁了不少。

小世界内有大乾坤

本次主题为“小小世界”，和上次比赛的主题“一个房间”相比，这个题材无疑更容易发挥参赛们的创意。因此本次参赛游戏的类型比上次那一堆密室逃脱游戏要好上不少，从模拟经营到平台动作，从文字冒险到音游，本次比赛算得上是百花齐放。下面就让我们来看看本次比赛又有哪些创意满分的游戏吧。

小蜜蜂漫漫归家路——Honey Home

作者：dvdfu、Hamdan、Seikun
组别：72小时

本作是这次比赛中 72 小时组别中总评最高的游戏，游戏的玩法很简单，玩家需要带领小蜜蜂穿过由雨滴、苍蝇（道理我都明白但为什么苍蝇这么大）和对蜜蜂们虎视眈眈的青蛙这三大障碍构成的关卡，通过采蜜来扩大自己的归家大军，最后平安回到蜂巢。像素风格的画面以及出色的色彩运用使得本作的视觉效果相当不错，配合轻快悠扬的背景音乐让本作的氛围看似相当轻松，然而实际游戏却并不是这样一回事。玩家在每经过一朵花都会增加一定数量的蜜蜂（蜜蜂数量约等于玩家的生命值），每受到攻击蜜蜂的数量都会减少。由于蜂群的形状是会随着玩家的移动而发生变化，玩家的受创判定实际上一直在变化，在被大型雨滴或者青蛙攻击到的话很容易就会瞬间团灭，这和玩家本身的蜂群数量并没有多大关系，因此无论你的归家大军里是只有一只在孤独上路还是一百只蜜蜂携手同行，玩家在游玩过程中依然要保持警惕。







在游戏介绍中，作者还专门提了一下为什么要选择蜜蜂作为主题，为此他节选了一段 2007 年电影《蜜蜂总动员》（Bee Movie）的台词：“从飞行学的角度来看，蜜蜂的翅膀太小，身体太重，它是不可能飞起来的，但蜜蜂就是能飞。为什么？因为它们根本就不在乎我们人类在想什么。”

深海矿工被黑心企业压榨的每一天——The Deep







作者：GertJohnny

组别：72小时

本次比赛72小时组别的第二名，玩家扮演一名操纵着挖矿潜水艇的男子。潜水艇里设备一应俱全：床铺、厕所、食物生成器（虽然不是免费）、通讯器以及数量众多且功能各异的操作台。游戏中几乎所有行动都需要玩家通过操作台来实现，从航行、挖矿到卸货都需要玩家亲力亲为。虽然可供玩家移动的空间就只有这个小小的潜水艇，但实际上作者还是提供了一个庞大的海底世界提供玩家探索。然而这个海底世界玩家是不能靠自己的双眼来观看，而是靠声呐。玩家需要通过声呐来找到挖矿点（游戏中惟一的赚钱手段）、根据地（接任务、买卖矿产以及检查点）以及利维坦。值得一提的是，利维坦的设定是本作的亮点之一。利维坦是本作中惟一会主动攻击玩家的存在，它会通过玩家发出的声呐来追击玩家。那么问题来了，怎么才能发现然后躲开利维坦呢？开声呐啊。

本作成功地营造了深海的孤独感，在游戏中惟一会与玩家交流的“角色”就只有那台每天给你任务的传真机，而玩家要想逃出这个海底空间，惟一的办法就是花一千块然后打开舱门。在海底打开舱门这种看似自杀的行为看似相当离谱，然而要想实现这一点也不是容易的事，玩家每次挖矿赚的钱只有几十块，然而花钱的地方却非常多。除了食物这种硬性需求外，你的公司还会千方百计地克扣你的薪水。举个例子，在游戏中的某天传真机会跟你说：“生日快乐，由于今天是你的生日所以今天就能免费吃顿好的（顺便一提，游戏里所有食物的售价都是五块），然后你开开心心地准备吃一顿。结果发现被收费了。传真机跟你说道：“对不起啊售卖机坏了我们会赶快修的，修好后我们会把饭钱还给你。哦对了，我忘记说了，修理费五块。”

从零开始造方舟——Little Lands

作者：Mr_Field

组别：72小时

玩家在本作中需要通过在有限的土地上建造设施收集资源以完成方舟逃出生天。玩家获取资源的土地会随着时间的推移而慢慢变多，这就意味着玩家在一段时间内能获得的资源实际上是有限的。玩家需要在保证自己根据地可持续发展，食物、人口以及劳动力取得平衡的同时，见缝插针地把多余的资源用以建设方舟。在游戏的过程中，还会时不时有海盗船过来攻击玩家的根据地，和破坏设施相比，这些海盗船最可怕的地方是他们会破坏土地，从而使得玩家收集资源以及建造设施的空间进一步缩小。

有趣的是，本作的游戏理念和另一款将于今年7月发售的日本一新作《箱庭公司》不谋而合：利用有限的土地来进行建设，期间还要和盯上自己的敌方进行战斗，而在战斗途中还要小心土地不要被战斗波及。果然在当今日本游戏界，脑洞之大堪比独立游戏开发者的只有日本一 一家吗……





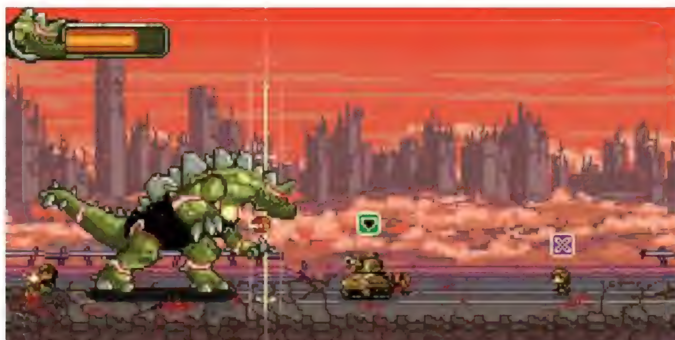


看来你是既会唱日文歌又会打篮球的Friends呢 ——Super Kaiju Dunk City

作者：radmars
组别：72小时

这款游戏在本次比赛中惟一一款能给笔者带来真正意义上"惊喜感"的游戏，因为本作的组成要素初看违和感实在太大了。在第一眼看到游戏介绍的时候，笔者觉得这是一款控制着大怪兽（从形象上来看应该是蔬菜吃多了变绿的哥斯拉）大肆搞破坏的横版过关游戏。然而一进游戏我就觉得画风不对，怎么哥斯拉开始打起篮球来了，戴上耳机后就更不得了了，背景音乐竟然不是纯音乐而是歌曲，而且是日文歌，还是初音唱的。当我觉得本作已经没什么东西可以吓到我的时候，游戏正式开始，此时我才发现，这原来是音乐游戏……

是的，玩家需要按照音乐节奏看好时机按下方向键，成功的话就能解决拦路的敌人并且无伤，反之就会受伤扣血。每走过一段距离就会出现一个篮筐，看好时机进行操作就能看到哥斯拉势大力沉的灌篮。本作一共有三个关卡，考虑到制作时间只有72小时，这完成度实际上还是相当高的。更惊人的是，作为一款音乐游戏，本作共有多达四首原创音乐（包括菜单，且都是通过Vocaloid来制作，这也不难理解为什么本作音乐的人声演唱部分全由初音负责）。而和之前笔者在LD上玩过的几款音乐游戏相比，本作的判定还算精确，基本不会出现节奏对上按键却没对上的窘况，因此笔者觉得本作是此次比赛中最值得向各位读者推荐的参赛游戏之一。



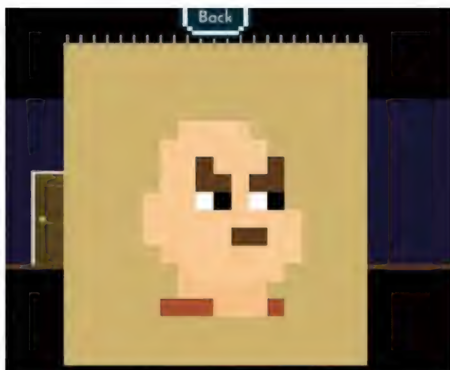


凶手只有一个！ ——Murder 38-Episode One: A Small World

作者：Poffle、rodobodolfo
组别：72小时

事先说明，虽然游戏标题为Episode One（第一章），但笔者对这货还会不会有第二章表示严重怀疑……在每一届的LD比赛中，总有那么一些参赛游戏的玩法和题目毫无关系，但最后它们都会通过标题杀来强行点题，而本作就是这样一款游戏。游戏的内容和"小小世界"几乎毫无联系，玩家扮演警察曲塔玛（Dammit）和他的女搭档表子（Biche）一同调查一起谋杀案。游戏类型就是文字冒险游戏中常见的"点点点"，寻找线索，然后根据线索寻找指定NPC（整个游戏其实也没几个NPC）对话并推动剧情。虽然游戏形式是老一套，但实际上本作还是很有趣的。这多亏了作者在游戏中加入了很多好玩的梗，例如两个主角的名字就是典型的脏话（其中男主名字一字不改，而女主的名字则好歹换了个拼写方式），游戏里那台只要把证据塞进去就会自动帮你推理案情的神奇电脑其名称只是把"电脑"和"侦探"的英文各取一半然后合在一起而已。另外本作中全部台词都由一人（很可能就是作者本人亲自出演）配音，姑且不说演出效果，光听两个主角对话互相称呼对方名字时都有种在对骂的错觉就已经相当有趣了。

前面曾提到本作是强行点题，话虽如此，实际上本作点题的方式还是比较取巧的。整个案件的参与人，无论是受害人、证人、警察还是凶手，其实全都是同一个街区上工作或者生活。而整个案件的来龙去脉，包括直到游戏最后才揭晓的受害人和凶手之前的奇妙联系，全部一切都可以用本作中主角的口头禅，以及本次比赛的主题来概括："It's a small world."（这个世界其实很小的）







无人深空×华容道——Smalltrek



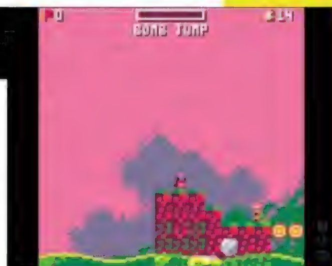
作者：impbox
组别：48小时

在这届比赛的48小时组中，很多参赛者使用了Pico-8这一款游戏开发平台。由这个平台出品的游戏都有着这么几个特点：极度复古的像素风、128×128和16色的分辨率以及按键极少的游戏操作。由于其极小的窗口，这和本次比赛的主题可谓是不谋而合。在48小时组别的前五名中就有三款游戏使用了Pico-8，其中一款就是48小时组别排名第一的《Smalltrek》。

本作的玩法和一般太空探索类游戏类似，惟一不同的是玩家每到一个星球后要做的事情并不是战斗，而是要缓解星球上的"紧张局势"。玩家需要将外星人安放在他们觉得开心的位置，例如长得像青蛙的喜欢靠近草堆，猪头人喜欢石头等等。玩家需要通过移动位置、腾出空间等手段达成目标，玩法基本和"华容道"一样，只不过玩家需要安放的东西从形状不一的方块变成了性质不同的外星人而已。



左右来回跑的夺旗之旅——U Turn



作者：benjamin
组别：48小时

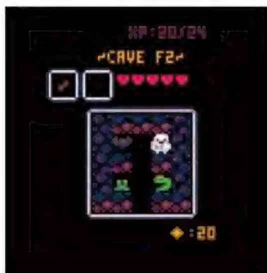
在介绍上一届比赛的参赛作品时，笔者曾介绍一款名为《Cancelled Refuge》的游戏，那款游戏会根据玩家过关的次数逐步增加关卡的难度。本作的基本概念也是如此，玩家的游戏目的相当简单，在有限的时间内从小岛的最左边走到最右边，拿到旗子，然后从最右边回到最左边，再拿到旗子。随着玩家取得旗子的增加，小岛会出现各种各样的变化，例如小岛会开始变大、木桥走过后会开始倒塌、水里会出现攻击玩家的食人鱼等等。不过和《Cancelled Refuge》不同的是，玩家自身的强度也会随着获得旗子的增加而增加，之后玩家会获得火箭跳、护盾、额外时间等全新能力。

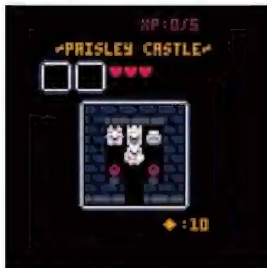


玩家在本作中只要死一次就要重新开始游戏，而每次小岛变化的顺序都是随机的，因此从某个角度来说这有点像是一款rouge-like游戏，但玩家获得的强化能力是继承的，因此只要玩家有耐心，玩家的最高分也会慢慢提升。值得一提的是，本作同样是用Pico-8开发制作的。



九宫格里的RPG——Paisley Princess







作者：01010111
组别：48小时

本作同样是一款用Pico-8开发制作的游戏，游戏类型也和前两种截然不同，本作是一款类似于《魔塔》的角色扮演游戏。说起《魔塔》可能有很多年纪较小的读者会不太了解，实际上这款游戏是由两个日本人制作，流传到中国后被修改并广为传播，玩法非常简单粗暴，从角色扮演游戏的角度来看，本作是一款没有任何运气要素的游戏。玩家能不能打赢敌人只需要看数值：你血比它厚，攻击力比它防御力高，你就能赢，反之就输。与其说是一款纯正的角色扮演游戏，倒不如说策略部分更多一些。玩家很多时候需要利用有限的钥匙进入新的区域，是先强化自己还是优先消灭敌人全由玩家决定。

本作的玩法也是类似，只不过更加简单粗暴而已。游戏的所有场景都是3×3格，使得本作的游戏节奏相当紧凑。游戏系统虽简单，但游戏的某些部分却很硬核，例如死亡后其身上金钱会全部丢失的设定就相当硬核（丢了就丢了，你还想像不死人那样捡回来？想太多了你）。美中不足的是，这种以数据为主体的游戏虽然玩法简单，但只要制作者在数据方面哪怕犯了一点小错误，都可能导致游戏无法进行下去。这个游戏的初始版本就是这样一个不可能通关的未完成品。幸好后来作者修复了这个问题并推出了后续版本，玩家才有机会顺利通关本作。

结语

捏指一算，离下一届比赛还有两个月左右的时间。在这次比赛中首次投入使用的新网站表现相当不错，从站长的话可以得知比赛也向着正确的方向发展着。那么在祝愿站长度假愉快的同时，让我们下一次"Ludum Dare 39"时再见吧。





宝可梦的穿戴

上期我们详细说了宝可梦世界的吃的问题，这期我们再来说说穿的学问。宝可梦的世界中的人类和现实世界中基本上没什么两样，穿衣上不仅完全向现实社会看齐，而且还与现实世界的流行元素同步。六世代开始还给主角加入了换装系统，从此玩家们拥有了最适合自己口味的自定义形象。不过如果以为"《宝可梦》系列"的穿着仅限于人类，那可就错了，这期我们来专门说说宝可梦的穿戴学问。

像衣装的身体部位

这其实是大部分看似有穿着的宝可梦们的特征了，几乎所有人类外形的宝可梦都多少有些看起来是衣服的部分，然而这其中大多数其实都是自己身体的花纹或器官。比如：怪力的三角裤只是裆部花纹，烈焰猴的护肩是自身的鳞甲，裙儿小姐的长裙是叶片，师父鼬的长袖是上肢前端长而密的体毛，甲贺忍蛙的忍者围巾就是它长长的舌头……除了人类外形的宝可梦，一些非人类形的宝可梦也有类似穿着的部位，如火爆猴的拳击手套其实是手部变化而来，而奇诺栗鼠看上去又暖又软的围巾则是自己颈部的长绒毛。


▲看着像穿着三角裤摔跤大汉的豪力及其进化形态怪力，其实都是裸着的……

真正的衣物

理论上说，即使在宝可梦的世界，衣服也是文明程度最高的人类所特有的，但事实上，有些宝可梦也的确是穿着衣物的，比如快拳郎，那身短裙其实是很硬的盔甲，拳击手套也是货真价实而非自己手部所变；豪力和怪力的金腰带也不是自身部位，而是用来约束其巨大力量的；打击鬼和摔投鬼的格斗道服，是后穿的而非天生带的；红唇姐的长裙也是真正的裙子，这也是红唇姐与其他女性外形宝可梦的一个不大容易被注意到的"隐性"区别。

那么问题来了，有的宝可梦如快拳郎，没有野生的，穿盔甲戴手套怎么都好理解，毕竟只要是人类饲养，那么给自己的宝可梦进行穿戴打扮也很正常。然而大多数的，如红唇姐、腕力、打击鬼、摔投鬼这些，都是有野生的，而在玩家遇到时，它们就已经穿戴整齐了，那么它们的穿戴之物又是从何而来呢？这里边官方的介绍中大都是糊涂帐，也只有摔投鬼的图鉴中提到野生宝可梦会编织藤蔓做成自己的带子，可是那一身的衣服呢？说到最后依然还是糊涂账。


▲形如黑脸大妈的迷唇姐穿着的是真正的裙子

自制穿戴物

从这部分开始，宝可梦们的穿戴之物就不那么像人类的衣装了，而是有着非常鲜明的自然特征，而这个特点，也使得下边的穿戴所适用的宝可梦范围更广更大。这里先说自制的。

《黑／白》开始加入的宝可梦秃鹰娜就有着自制穿戴物的习性，不光在头部插根骨头做头饰，下体围着的有如草裙状的东西，其实也是某种大型生物的下颚骨。虽然不知道是什么生物，但显然不是秃鹰娜食谱中最美味的卡拉卡拉。至于其穿戴的目的，很直接，就是为了吸引雄性，不过迄今为止并未有发现雌性的秃鹰娜，已知的繁殖都是与同属于飞行蛋群的其他雄性宝可梦完成的……

而来自于合众地区的绿色小虫子虫宝包，也会咬断树叶，然后利用口中吐出的有黏性的丝来进行缝合，从而做出自己的树叶衣服。因为其制作过程有着裁剪和缝合的步骤，因此这种小虫子还在时尚设计界被视为吉祥物。


▲神秘而又让人心疼的谜拟Q

在阿罗拉也有一种自制穿戴物的宝可梦，在20年前皮卡丘刚刚开始火时，寂寞的幽灵系宝可梦谜拟Q为了能和人类和睦相处而披上破布，并在破布上浮现出眼睛和口的轮廓，从而使自己看起来像皮卡丘，于是这种形态便一直延续下来。因为有着想和人类亲近的愿望，所以这种宝可梦并不会危害人类，但如果有人好奇去看布下的本体，据说即便不被直接吓死也会被怪病缠身，因此一直都没有人尝试去真正一窥它的真相，或者说：窥探到它画皮下真相的，都已没有机会把发现告诉其他人了……

生来自带的穿戴物

有些宝可梦的穿戴物是自带的，这部分宝可梦中，最有代表性的是波克比。

波克比是第二世代加入的宝可梦，在动画中更是一路调皮卖萌，被蛋壳包裹的下半身是其最大特色，并迎合了第二世代加入孵蛋系统的设定。很显然，波克比的蛋壳是从蛋里孵出来就带的。而这个蛋壳，让波克比看起来就像穿着婴儿尿裤的小宝宝，因此也给它的可爱加分很多。不仅如此，蛋壳里据说还塞着满满的幸福，如果碰到善良的人或者温柔待它的人，就会把壳内的好运分享出去。


■波克比

母性的呵护

母亲对孩子的爱与呵护是无法用语言表达的，即便是动物也是如此，而映射到游戏中的宝可梦自然也不例外。

秃鹰娜进化前的形态秃鹰丫头，外形看起来像是穿着婴儿尿裤的幼鸟，而它那个“尿裤”实际上是其他大型生物头骨的一部分，这个大物件当然不会由它自己收集到，而是秃鹰娜妈妈给找来的，而且看起来正好和秃鹰娜下身装饰的骨头凑成完整的头骨。作为肉食类宝可梦，秃鹰丫头也不会觉得这个带着死亡符号的穿戴物有什么可怕，相反还可以保护它软乎乎的屁股。


■秃鹰娜与秃鹰丫头，两种宝可梦下体的骨头饰物可以拼成一个头骨。

前边提到的虫宝包的最终进化形态是保姆虫，从字面上即可看出其呵护幼小的习性，而其呵护方式，除了用精湛的裁制手艺给刚出生的虫宝包用树叶缝制襁褓，也会以缝制树叶衣服的方式来呵护其他幼小的宝可梦。保姆虫的站立形态的平均高度是1.2米，这个身高似乎可以让很多小体型的宝可梦激发出它们的爱心。

母亲的遗物

和秃鹰娜来自母亲暖心的呵护不同，卡拉卡拉自初代登场便始终被丧母的悲痛笼罩一直至今。初代的剧情中，卡拉卡拉的头骨因为珍贵而遭火箭队的猎杀和盗卖，其中一只嘎啦嘎啦（卡拉卡拉的进化形态）在保护孩子逃跑时被杀死，死后阴魂不散，盘踞在通向紫苑镇叠塔最上层的楼梯口，阻止一切人入内，最后被主角打败才得以超度。而卡拉卡拉，在图鉴中被描述为戴着死去母亲的头骨，来作为留念，每当想起母亲时就会大声痛哭，即便因此被空中的秃鹰娜发现并袭击，仍然长期陷于失去母亲的悲痛中。当卡拉卡拉走出丧母的悲痛后，便会进化，但是此时头上戴的头骨已经和头部长在了一起，因此便无法再拿下来了。除了头上戴着的头骨，卡拉卡拉乃至进化后手中作为武器的骨棒，也来自母亲的遗骸。在阿罗拉，据说母亲灵魂想念孩子的遗憾还会化作火焰守护孩子，因此阿罗拉地区的嘎啦嘎啦还有着火属性。

卡拉卡拉的悲伤故事几乎被写进了每一作的图鉴，而动手杀害嘎啦嘎啦的人，有记载的也只是初代关都地区的火箭队，但结合记载来看，似乎每个卡拉卡拉的诞生都会伴随着母亲的死亡。还好，实际游戏中并不会有雌性嘎啦嘎啦因为繁殖后代而消失……


▲哭泣的卡拉卡拉

抢来的穿戴物

《黑／白》中加入了一对需要彼此交换才能进化的虫子 盖盖虫和小嘴蜗，虽然进化很让人期待，但进化的结果让人大跌眼镜：小嘴蜗进化后外壳不见了，成为了了无牵挂的敏捷虫；而盖盖虫则多了一身骑士盔甲般的外壳，成为了骑士蜗牛。

这两只虫子的进化，无法不让人去想象交换中到底发生了什么，到底是小嘴蜗进化时自己脱去了外壳而被盖盖虫废物利用捡去？还是盖盖虫暴力抢夺？在它们最早出现的《黑／白》中并没给出答案。直到《黑 2/ 白 2》才明确：的确是盖盖虫抢了小嘴蜗的壳，才进化成有着厚重盔甲的骑士虫。尽管因此获得了极高的防御能力，但是也因此彻底丢掉了进化前还算不错的速度。



▶铁骑虫的一身盔甲是抢来的

自己送上门的穿戴物

我们上一期《吃的问题》中说到的呆呆兽，其生态之一就是喜欢把有甜味的尾巴伸在水里钓食物，如果发生意外被长舌贝咬到，那就甩不掉了，因为长舌贝会因为尾巴上的甜味而始终咬着不放，于是在长舌贝的毒素刺激下，呆呆兽就进化成了呆壳兽；而比这更意外的，是被长舌贝咬住了脑袋，这时就进化成了呆呆王，不仅长舌贝的毒素刺激让呆呆王获得了超乎寻常的智慧，更让其正面看起来像个戴着华丽王冠的国王，这也是“呆呆王”名字的由来。虽然这个王冠让呆呆王从正面看颇有不怒自威的威严，但是后面看就很有趣了。而被咬住尾巴的呆壳兽，虽然其尾巴上的大舌贝不足以称为穿戴，但是在超级进化时，超级进化的能量会全部给予长舌贝，使得长舌贝拥有足以将呆壳兽几乎整个吞下的能力，但对于迟钝的呆壳兽来说这不仅没有什么痛苦，相反还多了一层非常值得信任的厚重铠甲......

相比其他宝可梦的穿戴，像大舌贝这样主动送上门给人家做王冠做铠甲的，还真是仅此一例别无分店。



▲呆呆王与超级呆壳兽

宝可梦的非常规衣物

非常规衣物的含义有二：1. 是真正的衣物，而非像衣服的花纹、器官或其他穿戴物；2. 常规形态并不具有这些衣服。让宝可梦穿着人类给做的衣服的形态出现在游戏里，最早出现在《黑／白》的宝可梦音乐剧中，不过这只是一个非主线比赛，而穿着的衣服也只是影响到观众的最初评判。有槽点的是，因为衣服的丰富度直接影响观众的打分，所以站立形态且手脚俱全的宝可梦比四肢着地的以及没有腿脚的都要有优势。

真正对宝可梦产生影响的是《终极红宝石／始源蓝宝石》中的换装皮卡丘，五种打扮不仅对应华丽大赛的五种不同选美取向的赛事，还赋予该皮卡丘以平常无法学到的招式。不过也只是该作才有，不能传到同为六世代作品的《X/Y》中，更不能传承到第七世代，只是在霸主谜拟Q的房间里出现在墙上的海报上。

其实人类给宝可梦穿戴衣物，是从第二世代起便有的设定，作为携带道具的丝绸围巾、黑带、粉红丝带、水色之带这些属性增强道具，明显都是巾、带类的衣物；《钻石／珍珠》更增加了讲究头带、讲究围巾、讲究眼镜、力量头带、达人带等对战影响道具。只不过这些道具即使携带，在游戏中也不会在宝可梦外形上体现出来，一直到今天都是如此......



▲换装皮卡丘的五种形态

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★E3 将至，UCG 报道小分队已经整装待发，当大家看到这段话的时候应该就已经出发了。不过由于时间的关系，下期也就是 420 期并不是 E3 特刊，E3 特刊要等到 421 期。时间上会比较晚，不过如今网络这么发达，杂志速度再快也不可能快过网络，与其拼速度，不如拼深度。顺便透露一下，我们已经收到了若干厂商的邀请，在 E3 展上会有一些给力大作的独家试玩和采访。

★进入 2017 年 6 月，编辑部的生态发生了明显的变化。NS 在编辑部的占有率越来越高，随着首发党们在《塞尔达传说 荒野之息》里纷纷毕业，转向其他新作的人越来越多，一些知名度不高的小游戏也受到了追捧。而 6 月 1 日微软上线的 XGP 服务也扩充了编辑部的 Xbox 玩家，毕竟一个月 10 美刀就能畅玩 100 多款游戏，这可比 Steam 特价还要划算啊。不知 E3 过后，是否又要重新洗牌呢?

★截稿前国行 PS4 Pro 正式公布，6 月 7 日上市。联想到之前微软表示天蝎会有国行，任天堂游戏也在送审中，主机游戏的国行事业又迎来一波高峰。期待 2017 剩下的 7 个月！（可惜“大表哥 2”跑了……）



读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



Email 超人：说起 E3 展，对新主机很期待。之前在某宝推荐新闻里有看到一种说法是索尼将用 PS5 来压制天蝎，不过这种新闻听听就好。说实话，我个人蛮期待下一代 PSV 的消息，因为碎片时间还是比较适合掌机，而且我对任何手游都很排斥。被《女神异闻录 5》征服，已沦陷为脑残粉，准备要把《女神异闻录 4G》也完美掉。至于专辑，我觉得每个人喜欢的游戏不尽相同，可以做个问卷调查投票之类的，也可把超大作系列做专辑，比如被骗钱骗习惯了的“《最终幻想》系列”……



三目：PSV 的新机型我还是很期待的，毕竟正如读者所说，掌机很适合用来消磨碎片时间。虽然对于现在的玩家来说还可以选择 3DS 和 NS（这货虽然不是掌机但便携程度不亚于其他掌机），但多一个选择永远是件好事。至于有没有新机型嘛，只能说小道消息一直在传，我们也只能等待 E3 上索尼能给我们带来什么惊喜了……至于“《最终幻想》系列”的专辑嘛……那就得问问系列老玩家八重樱老师了。



八重樱：《最终幻想》的专辑也是目前编辑部收到的反馈中呼声最高的了，但要做整个系列的专辑怕是有难度，光是《FF7》一作的内容，我就能整出 400 页（咳咳），最重要的还是出专辑需要有一个契机呀，比如《FF12HD》发售的话……

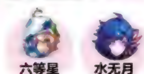
编|辑|部
游戏风向标

帕拉丁 | 3人



快冲，还能给对面送一个超神的！
——六等星和小伙伴开黑为了解锁击败 15 杀奖杯时，语言聊天指挥队友给对面送人头。

机甲狂潮 | 2人



这少说四五百斤的铁胖子，被一巴掌打飞出去七八米。
——为了体现出装甲的厚重感而显得人物比较笨重，然而被杂兵用细棍子击飞出去很远。

不义联盟 2 | 3人



在游戏这既严肃又狗血的剧情之下隐藏着制作组逗逼的心。
——秋沙雨正儿八经地打主线时经常冷不防听到钢骨喊一声"Booyah！"或者蝙蝠侠突然来一句"I'm Batman"。

战斗运动 翻滚 | 3人



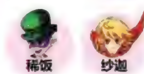
这个场景我好像在哪见过……
——在最后一秒被极限翻盘的北山杉欲哭无泪。

遥远星际 | 2人



深刻体会到玩 1 小时休息 30 分钟的重要性。
——被《遥远星际》改变游戏习惯的纱迦留。

幻影沙尘 | 2人



给我站住别跑！
——试图用火球轰中不停乱跑的敌人却屡屡失败的稀饭怒吼道



Email 侍魂鸟：希望 UCG 能推出《黑暗之魂》、《最终幻想》、《洛克人》的精品专辑，能帮我实现愿望吗？《最终幻想 终极典藏版》来个 999 页，UCG 之最！



水无月 我们一直以来都致力于为各位玩家推出各类热门游戏系列的优秀刊物，所以时机成熟的时候我们一定会响应各位的需求，为大家带来内容更多更丰富的书刊，不过 999 页的《最终幻想》专辑……这做出来一定会成为凶器的吧！（笑）



Email 1055900198：看见 UCG 开始关注独立游戏了，我很高兴，因为我也很支持那些独立游戏，做的都很好，希望在以后的"独立之光"中能了解到游戏的准确发售日，小编们能像对待其他主机游戏一样对待它们。如果要说增加 VR 或 NS 内容的话，我更喜欢 NS，毕竟 VR 现在还不成熟，入手 NS 才是现在最关心的，然而最近有好多报道说出了 NS 的不足，又让打算入手但却没入手的玩家们心中一悬，希望无所不知的小编们，能给出引导。



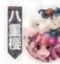
稀饭 其实最好的不是我们区别对待独立游戏，大厂商的游戏一般都会制定好开发时间表，因此可以比较早公布发售日，而独立游戏则不同，很多时候都是两三个人在摸索与探讨中不断完善，至于什么时候能做完其实连开发者心里都没个准，更别说"准确"的发售日了。



嘉尼 目前 NS 无论是硬件还是软件上都还有提升的空间，也难免会让很多玩家犹豫不决。不过我还是那句老话，有非玩不可的游戏那就别犹豫了，如果还没有，那么稍微等等，期待改良版机型也未尝不可



Email 射影机：UCG 的《尼尔 终极档案》真是太棒了，现已通过淘宝入手了一本，还在邮寄的路上。作为一名"《零》系列"的忠实粉丝，我一直期待 UCG 能做一本《零 终极档案》，把《零 ZERO》、《零 红蝶》、《零 刺青之声》、《零 月蚀之假面》、《零 真红之蝶》、《零 濡鸦之巫女》收录进去，模式可以参照《尼尔 终极档案》或《生化危机 20 周年典藏》。另外，有没有办法用 NS 玩《濡鸦之巫女》？任天堂太坑了，Wii U 这么快就停产了，家里老的那台也坏掉了，新的正版也买不到，也只好出此下策。



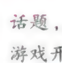
八重樱 并不是没有考虑过"《零》系列"的专辑，但这个系列现在有两个难点，一是出新作的节奏太慢，二是之前出过的《镇魂歌》已经基本把前 4 作的内容都收录完整了，很难做出新意。我想即便是"《零》系列"的粉丝们，也不希望看到每出一部新作，我们 UCG 就把新作的内容和前作的内容糅杂到一起又搞一本专辑出来吧 orz。所以，再给我一点时间思考一下吧（备不住 E3 就能公布新作了呢哈哈哈）。至于你说的用 NS 玩《濡鸦之巫女》，我只能说，醒醒吧少年……



Email 张易雄：希望看到关于独立游戏选择游戏主题技巧和近年来独立游戏主题类别流行趋势，因为之前在机核网广播里听到《代号硬核》开发者说他们就是选准了 2D 机甲动作类这个类别做的人很少，才决定了方向的。



稀饭 其实这个话题由我们这些媒体编辑来回答明显不对头啊，毕竟这是个开发领域的话题，真要说比较有立场说这话的，估计只有独立游戏开发者自己了。



三日月 就个人观点来看，其实大部分开发者都是在按照自己对于游戏圈子的理解和喜好来去选择，像是《代号硬核》的开发组火箭拳选择 2D 机甲动作游戏，除了是因为市场上这一类作品相对较少，其实还有更大一个原因就是他们能够驾驭这种题材的开发，而如果一个开发组没有对应的能力，他们就算再能看准这个市场趋势，也是没办法从这一方面下手的。

稀饭 的确是这样，所以其实独立游戏开发有点像创业和艺术创作的结合，市场考虑是一方面，个人兴趣和能力也是一方面，综合起来才产生了属于不同独立游戏开发者的作品，实在是没法一概定论，个人感觉要说我们这种算是半个旁观者的媒体人对于独立游戏主题选择有什么结论，那就是建议有这方面想法的同学还是先从自己的爱好和兴趣下手，做你自己觉得最有趣的游戏，这才是让作品变得吸引人的关键。



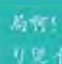
三日月 至于流行趋势，总体而言独立游戏到了今天最大的特征还是那么几个，一个是因为成本低，像素画面风格是主流，另一个是开发人力有限，所以往往选择使用"Roguelike"这种开发者不要把太多精力放在具体关卡设计，而是更多地用于打磨游戏机制的形式，最后近年因为"《魂》系列"的风靡，大家对于高难度游戏的接受力也在上升（M 属性被开发了？），所以类似风格的作品也不少，这期"蒸汽时代"栏目推荐的《死亡细胞》就是这类游戏的代表。



Email 退坑保肝型炎焰君：最近都在努力的补肝各种大作。先是《地平线》，然后是《尼尔 自动人形》，天下第一的《女神异闻录 5》还没来得及开始。当我花了两天肝完了《尼尔 自动人形》三周目的时候（毕竟 EASY）整个人都不太好了，刚开始拿到游戏的时候还跟身边的人一顿吹沉迷小姐姐去了，结果玩完之后朋友问我什么感想，我都说大坑慎入啊。为什么这么虐呢，当天我就失眠了。第二天浑浑噩噩的上了一天班，回来刚准备休息，好死不死的打开了 OST，一听又崩溃了。收到 417 期 UCG 的时候，看到小姐姐的封面就知道里面肯定有相关的内容，也是第一时间看完了读游戏。不得不说这期的读游戏广告做的真好，看完马上就去 UCG 商城下单了《尼尔 终极档案》。确实现在再去补前作对我来说不太可能了，全指望 UCG 的剧情攻略了啊。不多说了，我要继续去肝半个抽屉的游戏了。说好的退坑保肝呢？



宅书人 首先感谢炎焰君的支持！话说《尼尔 自动人形》的剧情虐吗？虽然打 C 路线的过程让人想报复社会，但最后分明是治愈人心的结局啊！OST 其实我推荐你听那些燃的，比如《敗リ見イタ去る》或者《双极／恶梦》，对上班提神应该有积极的作用，"暧昧ナ希望／氷雨"那些就先删出手机吧 233。



八重樱 还有《战争与战争》这首，特别有气势，加班熬夜时听感觉能充满干劲（并不是）。在此必须要吹一发"《尼尔》系列"的音乐，用我一个玩音乐但不怎么玩游戏的朋友的话来说就是"可以听一辈子"，哪怕你并没有玩过"《尼尔》系列"，这两作的音乐仍是非常值得一听的。



Email 无心之失：《生化危机 复仇》终于快要上映了（虽然中国上不上映还是未知数，但还是表示期待），又可以看到载具杀手路人克星里昂李三光横扫丧尸了，这里突然想问一个问题：载具杀手路人克星李三光到底是靠什么怼B.O.Ws的，是高超的作战技术（小刀怼暴君），还是AdaWong姐姐的“爱之火箭筒”呢？



水月 完成任务的的里昂回到公寓，打开衣柜，换上一身红衣和大剑后骑上摩托驶向了《鬼泣》片场……各路妖魔尚且不在话下，区区B.O.Ws又有何惧（好吧，稍微解释一下，因为《鬼泣1》的企划来自于被废弃的《生化3.5》，加之4代以后里昂和但丁脸型建模的相似，于是后来流行起了里昂＝但丁这个梗）。正经回答的话，1是作为资深特工的里昂经历过了那么多次和B.O.Ws的对抗，对于各种B.O.Ws的特性已经熟悉无比，在战术方面可谓轻车熟路，不过这解释不了在CG电影《诅咒》里他超人般的抗打能力……只能说，在《生化4》中里昂曾被邪教团植入过寄生虫，虽然在故事后期顺利治愈，不过被寄生虫寄生期间是不是因此获得了什么强大的身体机能也不好说，至少官方资料里似乎并没有对其做出详细解释，所以对于这个问题，目前依然只能用主角光环来解释了。



Email ヤ命运メ之殇：基于对杂志的喜爱，我订阅了全年的UCG杂志。每期杂志由邮局投递到楼内的信箱。但是由于杂志没有包装，导致每期杂志都没有动作收藏卡，不知道是你们没随书发送，还是邮局人员丢失。而且每期杂志都会被邮局人员用笔写上我家楼号的粗体字，擦不掉。希望以后杂志做好包装，不要再丢失了。P.S.：丢失的动作收藏卡能不能补发给我，可以到付。



沙迦 首先需要声明的是，邮局和我们不是一个系统，我们也完全无法影响到邮局方面，所以我们强烈建议还在邮局订阅杂志的朋友转向UCG官方淘宝店订阅全年。不仅速度快，东西全，出问题后方便沟通和补偿，而且订全年会有赠送电子版等不定期福利。动作收藏卡的数量是和杂志一一对应的，理论上不存在多的可能，建议和淘宝客服沟通看是否可行。



Email 拉拉：我认为“独立之光”栏目做的还是很不错的，对于我来说已经很满意了。只是希望游戏画面的插图可不可以稍微多增加一些，在栏目中推荐的《隐龙传 影踪》这款游戏的插图就只有一张，而且看的并不是很清楚，所以希望插图可以多增加一些。日后希望多看到一些独立游戏制作背后的故事和制作的过程等等，望小编费心了！



至于是否希望在杂志中增加对PS VR或NS的游戏报道，我个人认为VR在2016年虽然卖的不少可是并没有太好的发展起来。虽说现在很多游戏制作公司都很看好VR，可它目前却处在一个不温不火的阶段，NS相对来说就好的不止一点半点了，在北美地区截止到三月份就已经售出90.6万台，号称是任天堂史上最强首发主机。加上《马车8》这种游戏，以后任天堂肯定还会基于NS开发更多新作，前景可谓是大好。所以我认为VR乐园不一定每期杂志都要登，不过NS的游戏报道却可以稍微增加一下的。



稻饭 上次的《独立之光》报导的确在现场照片运用上不太到位，说来惭愧，自己都太着急展示的东西全部带齐了，结果一到现场才发现自己把相机给忘带了，只好用自己手里还没有淘汰的iPhone 6拍了一些照片，虽然整体战斗力是及不上专业摄像设备的，所以有一些现场照片的效果也的确不太令人满意，所以最后只选了少量的现场照片。但考虑到现场拍摄还是在截图品质上有一定差距，所以可能以后在这方面介绍的时候，我还是会更多采用现场照片＋游戏实机截图的方式来呈现，当然如果读者大人们有什么更好的点子和建议，也欢迎大家通过官方微博和微信来告诉我哦～



沙迦 非常感谢你的意见。要说玩VR游戏，不仅是个技术活，而且是个体力活。比如今天早上，上班前直开机确认《迷走星际》的一个内容，结果上班后一直感觉眼睛焦距对不上……当然最近我也的确略倦怠了，这倒不一定是PS VR的全责。不过在此之前，我的PS VR也是有一个月都没有开机了，至于原因自然是没啥给力的游戏。今后我们也会把握这个原则，不会出现为了凑数而硬上的情况。至于NS嘛，相信大家都看出来，我们最近已经加大了报道力度，接下来只要还有好游戏推出，我们自然不会吝惜于篇幅。



Email Caesar：我觉得现在VR还不需要报道太多吧…一不是太多人玩，二是还不够成熟。相比起来我觉得应该重视一下NS（没错我是任豚，没有朋友的任豚……）因为NS算是新的概念啊，而且有趣好玩随身携带，期待更多的NS相关内容。



金建 把NS和VR放在一起的话，我们肯定是会多报道NS的，毕竟是任天堂最新的游戏主机，相关消息的重要性和的数量肯定要高于VR。当然，如果你同样关心主机领域VR的动向的话，可以留意沙迦老师主持的“VR天国”栏目，里面介绍了不少VR特别是PS VR的相关消息。从个人角度来说，我更希望NS在未来能够支持VR，这样在报道NS的同时也能报道VR了。



Email 一条飞天的小裤裤：在微博上看到UCG的官博宣传《鬼泣》的官方艺术设定集，虽然我不是《鬼泣》系列的粉丝，但对这游戏的美术一直都蛮喜欢的，自然是抑制不住想要剁手的心情了。但我不太能看懂这本设定集的标题，为何是叫《3、1、4、2 官方艺术设定集》这么奇怪的名字呢？



六等星 作为一款动作游戏，或许很多玩家体验了爽快的战斗后，对其背后的剧情故事都不太了解。其实从游戏的封面我们也能察觉到但丁面容的变化。3、1、4、2是以“《鬼泣》系列”的时间线排序：《鬼泣3》是但丁最年轻的时期，活跃在人间经营着事务所；《鬼泣1》则是前往小岛打败魔帝，同时3代坠入魔界的维吉尔也在该作登场作为敌人；《鬼泣4》已是中年的但丁调查维吉尔遗留下来的阎魔刀；《鬼泣2》沧桑的但丁继承父亲的意志冲入魔界封印邪神，至此但丁的传奇人生拉下了帷幕。并且除了设定集的标题以3、1、4、2排序，其内容也将按这个顺序排列，按照顺序浏览着猎魔人但丁成长的点点滴滴。

过度投入

插图：西瓜树











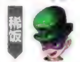
Email 无言：强烈要求推出“《轨迹》系列”的专辑！国内的《轨迹》粉丝真的挺多的，而且按照社长的说法故事已经讲到一半了，这个时候来个《轨迹》专辑回顾一下真的挺好的。话说回来编辑部里有哪些轨迹粉啊？强烈要求爆一下。



要弄“《轨迹》系列”专辑的话可是个大工程啊，这个系列的历史虽然相比起其他RPG游戏系列来说还有些短，但是加上今年的《闪轨3》的话也有8部游戏，算上架空性质的《那由多之轨迹》以及端游的《晓之轨迹》的话就有10部游戏，再加上各种外传小说和漫画，需要整理的资料光是看着就想晕倒。而且最大的难点也正是“《轨迹》系列”的最大卖点：世界观。除了《那由多之轨迹》以外，9部游戏都共享同一个世界观，而且时间线有前后之分，作品之间的NPC也有着联系，如果不是从头到尾将游戏仔仔细细（重音）玩过的话，光是做世界观设定之类的整理就足以卡壳。



所以……



那么……



既然说了这么多，那么就这么决定了，“《轨迹》系列”专辑就交给秋沙雨你了！



我又不是这个系列的粉丝啊！我就是个通关一周目后放置Play的路人而已。



不是粉丝你哪知道难点在哪？别挣扎了，到时候肯定会交给你的。



不、我不是、我没有……





Email 李吃鱼zZ：这次还是想问一下以下几个比较想知道的问题

1. 各位小编们做攻略的游戏是自费还是公费QWQ？
2. 不知道小编们的桌子是不是像我这个死宅一样摆满了东（lao）西（po）？
3. 平时玩游戏什么的时间大概有多少呢？

PS：为啥水无月的形象是这样的啊？和以前的影子不一样啊？震惊了！



1. 应该说两者皆有吧，毕竟很多做攻略的游戏也是自己很期待的作品，肯定是会自己购买一份甚至限定版作为收藏的。毕竟对我们来说工作的本身也是兴趣的所在。2. 其实我自己的桌子上的东西还是比较少的，主要就是一些书和一大盒咖啡，如果放了游戏主机在上面的话会挤一些。主要是第一是我来编辑部的时间还不是很长，很多买来的东西还是习惯拿回自己家。第二是我除了书籍之外也不太买别的周边，不入小人坑还是能省很多钱的（远目）。3. 其实除了工作需要玩的游戏之外，真正能自由随意玩自己喜欢的游戏的时间也并不是太多……主要还是充分利用周末时间吧。另外关于小编形象嘛，还是因为小编形象在设计时修改过好几次，基本造型和刚开始使用的影子已经有很大不同了，大家能喜欢就好，这里也感谢画师大大了！



Email 西瓜酱：不知道小编们是怎么看待现在市面上的盗版amiibo卡的，最近淘宝上出现了很多，而且价格还挺便宜的，考虑到amiibo卡的实用性，似乎是个不错的选择……部分店家为了搞竞争还加入了不少赠品，其中我就见到了UCG电子版的身影orz（顿时感到万分尴尬）。看到盗版amiibo卡的热销，我一方面高兴的是这代表着NS在国内的行情还很不错，玩家数量呈现上升趋势，另一方面总觉得又有些回到了过去那个玩烧录卡的年代了一样。



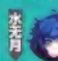
我觉得amiibo本身应该分为两个部分来看——具备观赏价值的“造型”及提供数据交换的“NFC芯片”。严格来说遭到“盗版”的只是amiibo的NFC芯片数据部分，而这些数据目前并不涉及厂商或玩家的核心利益，因此我觉得倒也不必过于上纲上线。当然，如果今后amiibo的数据涉及到比较重要的付费内容，那么则另当别论。不过鉴于NFC技术的门槛太低，我觉得这个可能性不高。



哎，其实买“amiibo卡”的时代马上就要过去了，现在已经可以直接使用带NFC功能手机去模拟各种amiibo了。我觉得老任以后还要玩类似概念的话，最好还是换用小众一点的技术吧。



Email Moly沫璃：仔细观摩几期“小编寄语”之后发现水无月老师居然是巴萨球迷啊，虽然是个仁蜜不过也算有相同爱好吧（我要是说2013年欧冠半决赛会不会被打死啊qwq）。不禁很好奇众编都有什么诸如此类的业余爱好呢？另外418期的寄语看来，八老师和饭哥身体不是很好啊，为我们广大玩家鞠躬尽瘁的时候还是尽量注意身体吧，祝早日好转www。



编辑部里也还是有好几位球迷同好的，虽然支持的球队各有不同，不过天下球迷是一家，和谐愉快交流最重要（虽然我在看中超以及中国队比赛的时候没少被老妻埋汰）～作为一个并不太爱出门户外活动的死宅（好吧我知道其实这样不好），自己平时的业余爱好除了游戏（反正ACG一类的二次元爱好都算在里面）主要也就是看电影、读书，以及研究料理菜谱。



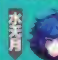
其实我那两个结石吧，都是自己作出来的。不吃早饭、爱熬夜、爱喝咖啡、喝水太少，就会导致胆结石和肾结石。还好现在情况也不算严重，勉强就无视掉吧，现在也尽可能地吃早饭和多喝水了。毕竟最是到要碎石的那一步，还是蛮痛苦的。



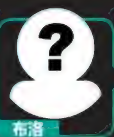
我其实整体身体状态倒是可以，就是牙齿拖后腿，最近已经基本上全都治好了，吃饭嘛嘛香，身体自然倍儿棒（其实吃太多会胖也会伤身就是啦）这里还要谢谢读者大人关心。至于爱好方面，我一向是挺杂的，而且有的是弃了又捡起来又弃掉，像是美剧、手办、骑自行车和写小说之类的，甚至跑过TRPG的团玩过桌游，这么多年下来没丢掉的也只有玩游戏和读书了，日常爱好其实基本还是围绕这两个转，当然还有喝咖啡家庭和去自己可能一月才负担得起一次的餐厅吃大餐餐馆这种丢不掉的恶习也还在持续发展当中，果然我到五月还是买不了NS是有原因的！



Email amemichi：不知道各位编辑有没有发现，在418期里，kid社特企里提到的cure理论和《女神异闻录》的特企里提到的流言系统莫名契合啊！都是在讲意愿（流言）强大到一定地步就会变成事实！当我发现这个的时候鸡冻的不能自已！至于后边的问卷调查，我觉得可以趁着现在《荒野之息》大热来一波《塞尔达》的特辑，回顾一下那么多的老作品，让老玩家怀旧，新玩家入坑！



其实《P5》里的认知世界也有同样的意思，其本质都是自我意识与物质世界之间的关系，这在哲学和心理学方面一直都是相当有意思的话题。说到《塞尔达》，这次的《荒野之息》的确以其出色的品质引发了巨大热潮，就连我这样非非“《塞尔达》系列”的粉丝也是沉迷探索海拉尔而不能自拔。所以时机成熟的话，我们一定会考虑读者们的需求，为大家带来相关内容优秀的周边刊物的！



视频关键帧

主持人：布洛

大家好，欢迎观看本期的关键帧，我是布洛。

转眼已经又要到六月毕业季，相信很多学生朋友都要开始面临各种分离。想想毕业已经好几个年头了，曾经的好友感情如初，却终究散落天涯。年少时，觉得未来是诗与远方，到后来才会明白，即使外面的世界再精彩，即使经历几场遇见与喜欢，让你最终心安的，却是大冬天早上六点爬起来只为陪你吃一顿早餐的少年的脸。大概最近发生了太多了事，莫名的感叹一番。

最近一直碌碌无为，手边的书也没有看完，所以这期没有给大家推荐的书了。正好纱迦大人支招说，可以写写如何成为一名合格的视频编辑，那么这里就向大家简单的介绍一下吧。目前视频部这边主要用到两款软件，剪辑软件用的是“Adobe premiere”，各类视频的剪辑以及字幕的添加，都靠它。其实很简单，上手也很快，有兴趣的童鞋可以安装一个玩玩。另一个做包装和特效的软件，叫“Adobe After Effects”主要用做各种合成，视频调色，特效的制作。个人而言，觉得有点难度，里面会涉及到视频的抠像，调色，视频追踪，以及各类粒子效果的制作。就像各类刀光剑影，雨雪天气的制作都可以用它。不过上手有点难度，所以想学的话觉得基础还是比较重要。当然，由于“Adobe After Effects”只是二维的软件，能做的很多东西都是假三维的，所以想做高大尚炫酷立体效果的，有必要学一款三维软件。目前行业内与“Adobe After Effects”做包装结合最多的，是德国研发的一款“CINEMA 4D”，当然还有大家熟知的“3D Studio Max”和“Autodesk Maya”。没有学过“Autodesk Maya”，所以不予以评论，免得误人子弟。

不过，其实三维软件的构造都差不多，主要是建模和材质。如果以后主要是做包装方面的话，主推“CINEMA 4D”，当然如果想做游戏特效和游戏场景，角色建模的话，还是“3D Studio Max”用的多。另外，现在国内很多手游公司用“Universal 3D”做场景和特效之类的，先前有下载玩过几天，没有深究。

比较起来的话，最易上手的应该是“CINEMA 4D”，“3D Studio Max”的逻辑曾经折腾了大半年也没学明白（哭）。当然，平时像直播需要做的图之类的，也会用的平面软件“photoshop”，主要用于各种批图和设计。软件方面，大概就是用到这些，想学的话，各大网站都可以搜到很多教程，国内比较推荐的网站就是“高高手”吧，创办人是有着“国内 PS 第一人”李涛老师。当然最初是看他的教程学的“Adobe After Effects”，现在他创办的网站里面有很多“CINEMA 4D”“Adobe After Effects”系统教学，感兴趣的童鞋可以去看一下哟（全视频部都知道我是李涛老师的粉丝）。当然如果英语不错的同学，“Adobe After Effects”推荐国外 AK 大神，“CINEMA 4D”就推荐灰猩猩了，都是很厉害的大神了。

好了，本期视频关键帧到这里就结束，希望各位读者老爷们多多支持 UCG 视频，谢谢。



Email 王士龙：认识 UCG 很长时间了，但信却没写过多少。今天没事把老杂志翻出来看，找到一本年代久远的 UCG，2008 年的，封面是《战场的女武神》。正好当时有刚发售卖得很火的《GTA4》。因为当时只能在电脑上玩《GTA VC》和《GTA SA》，这本杂志就从不离手，没事翻着看，每一页的内容差不多都能背下来了。因为父母很反对玩电脑和看杂志，所以我就跟个地下党似的看杂志，也采取了反侦察措施，最终，杂志还是被收了 QAQ……当时就下定决心好好学习，拥有一台属于自己的主机！功夫不负有心人，最终考试的成绩还算不错，我人生中第一台主机 PS3 就来到了我的身边，就第一时间入手了《GTA4》并且白金了。但那本杂志却被翻的不成样子。近些日子又从某宝上买了一本二手的，这本杂志也是我宝贵的回忆了吧。之后的《GTA5》更不用说，也是第一时间入手，又顺便入手了 PS4（PS4 是冲着《最后生还者 重制版》买的）。有《GTA5》攻略的那本杂志也入手了，正好那期是 TGS 特刊，就又多了一本宝贝一样的杂志。因为《GTA5》可以切换第一人称视角，大部分游玩时间都是开着第一人称。说了这么多，其实就是想说几件事：①表达我与 UCG 之间的感情与对 UCG 的喜爱。②希望出一本关于“《GTA》系列”的书（主要是因为《GTA6》还不知道哪辈子能出啊！）③做一个关于 FPS 进化之路的特稿，一定会很有趣。④《COD》回归二战了，有没有意总结一下“《COD》系列”呢？



一般来说我们还是希望书能配合新作一起推出，所以“《GTA》系列”如果要出书的话，应该还是有新作时为宜。至于《COD》，其实相关的文章已经不少了，从剧情到模式，战役、对战、丧尸都被拆开来写过很多遍，做一个大型回顾有些多余。如果只讨论二战相关的内容可能会好得多。总之感谢你提供创意了。



Email 五年高考三年模拟：都说《生化危机》是 PS VR 的救世主，不过实际观察下来也就那样吧，问过几个买了 PS VR 的朋友都纷纷表示机器在家的柜子里接灰 ING。而且我挺好奇的一点是，假如真到了 VR 游戏彻底普及的时候，小编们做攻略岂不是会非常辛苦？毕竟戴着头盔的状态下时看不到键盘的……



何止是辛苦，玩《遥远星际》时各种射击失误。



何止是辛苦，玩《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》时各种放声尖叫。



何止是辛苦，玩《死或生 沙滩排球 3》VR 模式时各种……





Email 1055900198：E3 马上就要来了，钱包又要空了，读者们都很期待小编们给我们带来的独家报道，还有你们最期待什么游戏？这回又是饭老板去吗？受到上一期的影响，我开始关注国独了，而且觉得最近有好多很好玩的国产独立游戏，像《汐》、《死亡细胞》等，感觉这些都是国产的骄傲，中国的游戏事业终于有所进展了。



和见意外，今年还会是我去 E3 采访，所以大家要是有什么想要看到的游戏情报，或是关于 E3 报导方面的建议，请赶紧通过 UCG 的官方微信和微博告诉我，我会尽量在现场把所有的内容都呈现给大家。



关于国内的独立游戏，我们的“独立之光”也会继续加大这方面的报导力度，不过其实国内这一块现在也是资本热点，很多其实都算不上真正独立游戏开发者的厂商也已经开始入场，所以局面实在是有些乱，有部分独立游戏其实可能并不具备那么“独立”，这也给我们的报导题材选择产生了一些影响，但我们还是会尽力保证在这方面的报导维持稳定，大家请放心，也请期待我们之后带来的更多精彩报道。



那么问题来了，这次我们要托饭老板在美国带什么手信回来呢！？



请给我带一台美版 NX，谢谢。



+1。



宇宙人：+2



+3



你们当我是走私货物的水客啊！我肯定自己买一台留着回来时飞机上玩啊！



你的良心不会痛吗！

游深度 CULTURES OF GAMER 读编往来

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email AMONESHIYA：尽管早先就惨遭某些不良人士的剧透，但亲自打通了《尼尔 自动人形》的 E 结局之后依旧感动得一塌糊涂涕泪横流。很难想象像横尾太郎这般"对人类感到绝望的人"（从很多访谈中都有这种感觉）能够创造出一个如此治愈的结局，或者也恰恰说明在他心底也在渴望着人性上的温柔吧。这个游戏的结局与其他日式 RPG 很不一样，当然像"《FF》系列"那些结局也很感人，但那是来自于故事本身的，而《尼尔 自动人形》的感动则是来自于其他玩家。不得不说确实是一次很奇妙的体验呢！最后想说，非常期待 UCG 出品的《尼尔》专辑！



八重樱：横尾这个人吧，能够在他身上看到很多矛盾之处。比如他喜欢戴着艾米尔的头盔，是因为他觉得自己长相平庸并不会为异性所喜，但神奇的是他其实早就结婚了，而且和太太的关系还挺不错（他太太是《太鼓达人》的设计师）。再比如说他消极悲观的人生观，却又总能从中感受到些许微弱的温暖。大概"口嫌体直"说的就是他这种人吧……至于 E 结局，的确是《尼尔 自动人形》的一个升华点。不过这个形式也并非横尾太郎首创，SE 早些年在 3DS 平台推出的《勇气默示录》的结局部分和《尼尔 自动人形》也有异曲同工之妙。



Email 三千院庚子：各位小编们好呀，看了好几期新改版的《游戏机实用技术》，突然发现你们已经好久没有出过《指尖方圆》的小册子了。个人感觉《指尖方圆》上介绍的内容还是挺实用的，介绍的游戏既不像手机应用市场上介绍的那么普遍化、烂大街，又不像某手游介绍软件的那么多样化以至于令人难以抉择。《指尖方圆》恰好是精心选取了几个游戏，范围虽小，但游戏可玩性和吸引力却极高。我想，是不是某位小编的洞察力达到了 99 才会发现这么好的手游呢（笑）。感觉《指尖方圆》里的手游推荐可以放到《游戏机实用技术》中作为一个特殊专栏啊，就像"蒸汽时代"一样。不过说到"蒸汽时代"上的 Steam 游戏，咋感觉在还没拿到《游戏机实用技术》之前就已经在 B 站某用户"王〇菊"那里看到了呢→_→已经两次了呢…不过还是希望"蒸汽时代"专栏能挖掘些好游戏给大家。（不过这样一来《游戏机实用技术》不就成了《游戏实用技术》了吗？）

对于本期"独立之光"栏目，感觉那是相当棒，不过有点小疑惑的是：稀饭老师做准备工作的描述还挺多的……不过这样的话文章写得比较生动，而我们这样读者也能更细致地去了解活动的细节。希望以后能看到有关于独立游戏类型及开发情况的情报吧。

对于"增加 PS VR 或 NS 游戏的报道"这一调查，个人觉得吧，VR 作为一项新兴技术，发展的空间可是相当令人期待，尽管目前 VR 开发状况及市面作品不太令人满意，但 UCG 若能见证整个 VR 及其游戏的成长过程想必这是一项相当了不起的成就吧。对于 NS，也是同样的道理。所以，当然是选择报道它啦！



目目：关于"蒸汽时代"的选材，我们本意是想要维持一定的时效性，毕竟刚开始的时候我和稀饭做了几回大型的主题推荐，但这种形式注定是没法期期都用的，而且我们两人在杂志上终归还是有一些工作任务，也不可能把大部分的时间都投入到玩 Steam 游戏上，就是为了写几页内容。所以最后我们定出来的就是这么一个比较大众化的形式。当然，我个人觉得读者大人吐槽得对，杂志毕竟还是应该走深度路线，变成和现在的自媒体一样拼命蹭最新热点只是以短击长，放弃了自己的优势。所以虽然这一期的"蒸汽时代"还是走老路线，但我们会考虑一下如何做出一个不一样的"蒸汽时代"栏目来，请大家多多期待，也请继续给我们各方面的好建议。



稀饭：说真的，这期"独立之光"我也不是说非要把前期准备工作说得那么详细，毕竟那不是核心内容，不过自己还是觉得这个过程颇有感慨，也算是对目前国内真正的游戏圈子有了一些认识，感觉还是有点不吐不快，说出来既是自我鞭策，也是给大家一个新的视野，所以最后还是写了，毕竟常规化的报导文字天天有人在写，但跟大家交心的机会却不是这么多啊，是吧？

本期奖品



大奖：PS4 日版《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》游戏1 份

各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1.E3 将至，请说出你对 UCG 本次 E3 特刊的建议。

2. 六月你最关注哪个游戏或 DLC，你希望 UCG 如何报道它？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 6 月 6 日，以发件日为准。

414 期奖品

《初音未来 歌姬计划 f》文件夹 1 张

我有你的本子。	1950989393@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

k 夜大丧失	2603234619@qq.com
淡蓝色的眼泪	304599645@qq.com
foolish0079	foolish0079@163.com
李吃鱼 zZ	1229809104@qq.com
天翔之主	2632502044@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**

邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**

邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



乌冬

◆已经好久没吃家里包的粽子，因此决定今年的端午一定要回家吃粽，不过端午假期的票实在太难买，于是只好提前了一周利用周末回去。虽然没有事先打招呼是回家吃粽的，但是一到家母亲就已经把刚包好的粽子端了上来，真是感动。为了不浪费母亲的心意，回家的日子基本每日三餐都吃粽子，真是吃到撑，觉得端午已经不用再应节了。

◆手机充电口的防尘盖由于经常开合，前段时间连接处已经摇摇欲坠，直到最近经不起“折磨”的防尘盖终于脱落了。本以为不是什么大问题，修理起来不会太贵，可问了几家店都是要价几十不等，由于不想被宰，最后还是决定自己换。买了工具和替换的部件，再按照网上的步骤拆机更换，结果连十元都用不到，不得不佩服自己的动手能力。

本期个人签名

又到了争论甜咸粽子的时节。



八重樱

★5月21日，《王国之心》交响音乐会香港站成功举行。喜欢《KH》这么多年，一直觉得这游戏在中国的人气不温不火，原本听说音乐会会在上海举行时，还和朋友们商量要订做十三机关的黑袍子穿去现场，结果嘛，理想很美好，现实很骨感orz。虽然后来转战香港举办，但不少朋友也因为太远而未能前来，确实蛮遗憾的。不过在音乐会现场，还是面基到了不少友人，收到了充满惊喜的小礼物，还被一些读者认了出来，又开心又感动！音乐会的曲目编排和MV制作也能够看出是下了一番功夫的，好几首曲子都忍不住泪目。演出结束后还与下村阳子太太合影留念，能爱上这个系列，真是太好了！

☆制作《尼尔》专辑时，因为各种原因（大部分原因是因为我自己作死）导致截稿日当晚熬夜，一直拖到了转天上午11点才彻底搞定，也就是说我差不多整整28个小时没有合过眼。当天下班回家后倒也没啥不舒服的地方，只觉得精神很涣散。等到了第二天，各种不适症状一下子全部涌了上来，平躺在床上都觉得胸口压了块巨石喘不上来气。和朋友说了之后，她表示，你要小心，这是猝死的前兆。这……万一真不小心挂掉了，能算工伤吗？

本期个人签名

做个合格的《尼尔》吹。



梦叶

@ 一开始还觉得《神臂斗士》不过是一款博眼球的创意之作，但在看过几段官方锦标赛的实际对战后才发现没那么简单，角色本身的特性与不同神臂搭配出来的可能性简直让我脑洞大开，对战场地中也包含一些简约而不简单的机关和细节，几种已公布游戏模式的攻防思路也完全不同。虽然还没有实际玩到，但光凭这些闪光点就已经让我再次拜服于这款游戏设计。

@ 由于今年对战作品过多不得不做出取舍，《铁拳7》雷打不动《高达VS》则因为《神臂斗士》和《油彩军团2》的强烈吸引力毅然放弃，而比起《命运2》不变的刷刷刷，自己肯定选择《星球大战 战场前线Ⅱ》的全新战役剧情和网战表现，还不得不庆幸于《荒野大救赎2》和《皇牌空战》新作的双双延期，让下半年能够腾出更多时间磨练对战技巧。突然想起来还有《DJMAX 致敬》……看来年内肯定是得换个新手柄了。

本期个人签名

即将迎来对战、互撕的下半年！



昴星团

★终于把《女神异闻录5》给白金了，虽然一周目没有看攻略导致在二周目内白金比较艰辛，但游戏的质量令我觉得哪怕重复一遍繁杂的全流程也不会觉得闷，好期待后续DLC剧情啊（也可能是《P5G》）！

★优衣库前段时间售卖与任天堂的合作款式，编辑部大部分人都去买了几件，但至今为止都没多少人穿着上班，穿着这些衣服上班的人也没发生过撞衫的情况，有点悲伤啊。

★下班后和白菜、乌冬几人出门吃烤串，这家烤串是卖家端生食、客人自己手动烤的这种，大家开吃不久便回想起手动烤串的恐怖——太慢，本来不到一个小时的饭局，就因为这样吃了近两个小时……

★趁现在游戏淡季没什么好游戏可买，要赶快把之前没玩完的作品全部补上，看来又要持续一段熬夜玩游戏的日子了。

本期个人签名

距离下一个剁手日还有半个月（神臂斗士）。

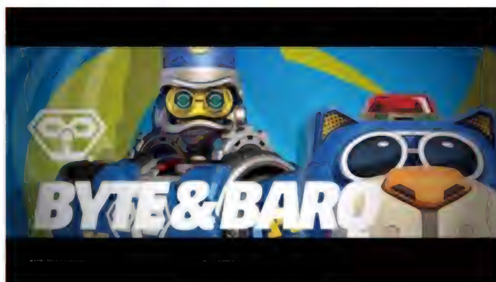


果汁



近来没有什么特别关注的游戏发售，终于找到时间填坑了。但是我这个人记性不是很好，每天就记得拿起《塞尔达》玩一下，那些在 PS4 上没有通关的游戏大概就那么一直忘着了。说起来为了不久后的《命运 2》做准备，我还买了完整版的《命运 1》。尽管游戏热潮已经过去很长时间了，主城还是有那么几个人常驻，副本里也偶尔看到有人在刷活动。个个等级标着 40 的大佬看到我这种萌新上线都迫不及待过来跳舞打招呼，真是感受到了大佬们的热情呢。上次玩这种刷刷刷的游戏好像就是《全境封锁》了，相较起来这种第一人称的射击游戏对我而言更加刺激，经常被近战敌人偷袭到红血，一个人刷副本真的好辛苦啊！

6 月中《神臂斗士》就要发售了，看 PV 介绍感觉还是有不少新颖的理念，不知道会不会掀起新一轮的联机狂潮呢？



▲个人目前感兴趣的角色。

本期个人签名
还债的时间到了。

苍穹



◎在 UCG APP 上看到有读者留言，反应 UCG 417 上的《火纹》攻略对于主线最终迷宫的魔法阵描述有误。其实文中所用的方位词都是以下屏幕的地图为参照，而非上屏幕的角色朝向，毕竟地图不会因为角色转动而发生方向上的变化。当然没有加上文字或配图说明是我在撰文时的疏忽，这里也向产生误解的读者道一句抱歉。

◎在《征服》登陆 Steam 前总算填完了这个奖杯坑，虽然有各路高手的视频参考，但挑战 6 还是卡了整整一天，最后过关时激动得双手发抖，这种感觉许久不曾有过了。主线流程中几种不太显眼的武器，在挑战关卡却能发挥奇效。个人一直认为好的奖杯 / 成就设计可以加深玩家对游戏的理解，《征服》就是一个很好的例子。

◎一年一度的 E3 即将到来，今年最期待的就是《邪恶深处 2》能正式公布了。

本期个人签名
近期阅读《国盗物语 织田信长》（作者/司马辽太郎）

六等星



玩游戏那么多年头，连续奋战肝爆的日子也不在少数，自认身经百战，但还是会着了某些游戏的道，玩的头晕目眩，上吐下泻。尤其是记得当年买的《模拟山羊》，以及年初做攻略的《Orc Slayer》，那次真是去厕所吐了两次。然而没有想到，一款售价 60 美元，第三人称的动作游戏也可以带给我相同的感觉。《机甲狂潮》这游戏真是太难了，困难的难，也是难受的难。

年前托人去香港给家里人买了个索氏手机，结果不到半年屏幕花屏。好在打电话问了下，境外的商品提供完整发票也能在国内进行保修，于是我便跑去保修点去维修。结果半个月后，维修点的人居然说我拆过手机要收 800 元换屏幕，无奈我联系了香港的卖家，对方到很爽快地叫我将手机寄过去，一周后便寄回来一款已经换好屏幕的手机。果然保修这东西根本不靠谱啊。

本期个人签名
令人窒息的操作……

马修



首发买来的《火纹》新作在第一时间打个开头后终于开始填坑了，目前正在第四章末尾给佣兵路线的角色们进行第二轮转职，结果发现成长度感人……坚持到二次转职成魔战士后和其他角色一对比，才发现原来是能力都满了。早知道就不纠结成长率了……

随着温度和湿度越来越大，蚊子蟑螂也愈发活跃了，现在每天跟这些虫子的战斗已经成为了日常。

打游戏时喜欢看一些科教纪录片，有时就想：蟑螂蚊子们的祖先大概早在没有人类时就已经住在我家这里了，现在它们的后代还在先祖的居地继续生息繁衍，而后来的我们不仅侵占其家园还将其赶尽杀绝……这剧情比较熟悉啊，但是呢，总不能因为这个原因就放任蟑螂蚊子横行吧。所以，今天下班还是要买蟑螂药的。

本期个人签名
只有我觉得那种肚脐凸出来还有个X的动漫造型很恶心么？

三日月

最近的空闲时间基本都贡献给了《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》距离上一次玩《火纹》已经是《觉醒》的时候了。这一次不知道听谁说“这次历代难度最低，轻松开无双啦”，被骗之后轻松愉悦地入坑，结果才刚玩到第三章就被难住了。然后我做了一件我玩《火纹》以来从未做过的事情：凹点。

话说这代剧情看了个开头我还以为是“有情人终成兄妹”，结果发现搞错了兄妹，我就纳闷为啥这兄妹俩头发颜色怎么还不一样呢……

《皇牌空战 7》延期了那可是意料之中，而《荒野大救赎 2》延期嘛……唉，我还是继续等我的《刺客信条》新作好了。

本期个人签名
《回响》同伴对话主要内容：传达不到的爱恋。

圆尼

◆《盐与避难所》上架 Steam 后，Ska Studio 把自家的《洗碗工》和《查利谋杀者》也放了上来，正好一口气打包入手，不到 100 元的价格实在超值。《盐与避难所》打通过后找时间好好打，先拿两款旧作补补课。而最近接连购入《猎天使魔女》、《征服》和《心灵杀手》等游戏后，Steam 俨然已经变成绝佳的怀旧平台了。

◆五一回家时给母上换了新手机并装了国内某社交 K 歌软件，原本只是为了让她平日里消遣娱乐，没想到最近她发消息告诉我虽然玩得很开心，却累坏了。仔细一问，竟然是因为为了追求更好的效果而反复练习，以至于晚上睡觉时也总在想怎么样才能唱得更好。虽然没料到她会在这种娱乐项目上如此较真，不过倒也可以理解。以前只是用本地软件自娱自乐，如今加入社交元素后，竞争心态便自然而然地被激发，正如我们玩线上合作 / 对抗游戏时，求胜心一定更加强烈。

本期个人签名
闲置物清仓中（笑）。



余烬

▲《对不起 青春》看完了，确实是部好剧！但之所以这部剧让我们觉得感动，我认为是源于它戏剧化的情节，而这种戏剧化很多时候在现实中是不会出现的。就比如全剧的核心"对不起"，在我们的青春之中，也许是连说"对不起"的机会都没有，更不要说什么原谅。因此，在我看来，没有办法或者没有机会说出"对不起"才叫作青春，青春从来都是充满了悔恨和遗憾。

▲本期截稿之后我便正式来编辑部一年了。一年时间，无论是编辑部还是我自己都有着不少的变化。作为玩家来说，我深深地感受到自己玩游戏的时间变少了。面对一个月多款精品大作的狂轰滥炸，往往我都只能选其中的一款来慢慢玩。作为编辑来说，从一个对游戏编辑没什么概念的新人，到现在我有能力去指导有梦的新人们追梦，这之中的变化确实是巨大的。但无论怎样，余烬小编还是请各位读者大人多多指教了！

本期个人签名

哪位读者给余烬我推荐部好看的日剧啊，微信公众号私信给我！



胜负师

【铂】差不多五一开始打的《P5》，这快到六一了，进度居然只到8月底。为什么这么慢？因为有很多次，我把主机背到办公室，又原封不动地背回家。等把孩子哄睡了，终于有机会开机了，半小时后却在沙发上睡着了，而且这之间没有存过档……

【金】我把上面的事和朋友说了下，他说这有什么，我原本想哄女儿睡了再起来打游戏，但一般都是她把我先哄睡了。游戏时间？哼哼，不存在的。

【银】有款叫《MATCH LAND》的三消小游戏，因为是没有任何联机和竞争要素的单机GAME，我基本把它当成掌机游戏在玩。体力值回复很慢，但消耗很快，一天只能打几局，大部分体力还得用来扫荡刷素材。不重氪的话对成长帮助很小，我在零氪状态下玩了近一个月，实在有点不可思议。是不是这样的游戏更贴近我现在的生活节奏了呢？细思略恐……

【铜】在路上遇到少儿电视台的星探，让胜子在镜头前演个节目。结果儿子唱了大半首的《对你爱不完》。是的！就是郭天王的代表作，而这首歌比胜子大二十岁。由于我从未教过他唱这首歌，因此很迷：一个不到八岁的小孩是怎么和上世纪90年代的劲歌金曲产生联系的呢？

本期个人签名

做家务的时候听"VG电台"挺合适！



宇宙人

☆除了武器故事之外，制作《尼尔 终极档案》的时候还发现了很多有趣的东西，比如义体丢在地上过一段时间会烂掉甚至感染病毒，拉起感染的义体还会反过来打玩家——印象中我就在BOSS战的时候拉起别人的义体中过一次招。另外，时间年表还讲述了游戏结局之后的事件，这是要为续作新作铺垫的节奏？可惜短时间内都不会有……

☆干完了《尼尔 终极档案》之后才有时间打《舰娘》的活动，因为最近一直处于"死鱼"的状态所以资源只有保底数量而且只有两天左右的时间打，而且最后还手贱选了打乙（中难度）。结果就是通了一天宵在活动结束前10分钟以剩下5桶油的状态"死鱼冲锋"成功斩杀了BOSS，简直惊险刺激。果然活动我还是服《舰娘》，平时靠积累活动靠脑子，比起现在绝大部分"无脑刷"的游戏有意思得多。

本期个人签名

お前说话ちょっと文明一点くださ い。

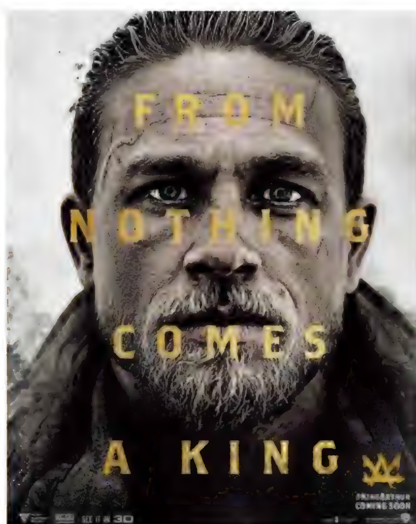


稻饭

【小惊喜】在月头看了《银河护卫队2》之后，原以为剩下的片子只能算是可看可不看的二三线作品，但按着口味挑了《超凡战队》和《亚瑟王 斗兽争霸》，两者在评分上面都只能算是惨不忍睹，结果却意外地对我口味（或许证明了我看电影的口味还真是挺偏的？）。

其中《超凡战队》就不多说了，上期ASAP已经有介绍，而且影片本身说白了就是个好莱坞高配版的特摄，并没有什么突破，看的开心，主要还是一份情怀，和对于用最高端的CG技术呈现《战队》故事场面的好奇和期待，而《超凡战队》很好地满足了这一点。

最令我惊讶的是《亚瑟王 斗兽争霸》，虽然被国内引进时配了这么个脑残的副标题，但其实作为导演的盖·里奇很给力，把自己擅长的那一套快速剪辑式叙事套在了这么一个中世纪奇幻故事里，效果却好得出奇，很多段落从纯电影技巧欣赏角度来看真是好玩得不得了，而且战斗段落——尤其是亚瑟发动圣剑力量开无双的时候，特别有游戏的感觉，更不用提最后打"余烬"（笑）时的BOSS战了，《黑魂》的既视感满满。所以虽然不推荐核心的电影爱好者去看，但却非常建议各位玩家们去过过眼瘾，绝对能令你满意。



本期个人签名

打《WILL 美好世界》的试玩版，竟然停不下来地玩了8个小时！



纱迦

★惊悉《荒野大救赎2》延至明年，在感到巨大遗憾的同时，也深刻体会到今年的年度游戏已定——没错，就是《塞尔达传说 荒野之息》。在《掌机王PLUS 6》上刚写完11万字的攻略，接下来就安心等待两个传说中的DLC吧！

★个人心目中的年度游戏已定，年度电影同样也确定了，那就是印度神片《摔跤吧，爸爸》。摔跤其实并不是一项很好看的运动，但本片硬是把它拍得跌宕起伏、精彩万分。特别是女主角精湛的摔跤技巧，完全看不出替身的痕迹。我看完之后一查，才知道原来并没有什么替身，人家专门为此练习了9个月。女2号虽然在片中只有很短的摔跤镜头，也跟着一起练习了9个月。看到这里我真是肃然起敬，至于阿米尔汗的个人事迹，那就更不用说了。

★当大家看到这段字的时候，欧洲冠军杯决赛应该已经打完了，法网也应该开赛了，E3也即将到来。6月还有大量精彩电影接个上映 期待6月的早日到来。

本期个人签名

当你有了足够的运气，终于可以失去更多了。

秋沙雨



☆这期杂志出版的时候还没到今年的传说祭，不过下期的这时候我大概是已经处于 high 过的状态了。BN 的财报里预告了这一财年会有 NS 平台的《传说》作品，只不过不知道会是新作还是移植，从 BN 这几年的动向来推断的话我个人认为移植的可能性会比较高。不过也有可能就是传说祭第二天公开 NS 平台移植作，第三天公开我自己也推测不出平台的新作（可能是 PS4 独占，也有可能是 PS4/NS 双平台）。不管怎么说购买 NS 已经排上了我今年的计划之中……

★这个月的工作内容 6 个字就能概括 :《尼尔 终极档案》。做完书的当晚回宿舍的路上整个人都摇摇欲坠，到这期杂志截稿日时都没缓过来……这本书可以算是把我五月的所有精神力都投进去了，接下来一段时间只想默默地写新闻做攻略。

本期个人签名

实际玩了格斗游戏之后才能明白为什么格斗游戏玩家的手柄损耗率如此之高。

三味线



◆朋友说他现在在大山里工作，我要去就得横跨整个城市，不过可以请我吃一顿山鸡。我自然知道这是个玩笑话，不过他的囧境算是清楚了，恰逢几个好友都将在最近离开广东，于是便找了个周末背上行李前去告别。临走前，我顺手捎上了新买的 NS 和《马车 8DX》。

◆在市区吃完上半场与下半场，所有人都醉醺醺，回到租屋后依然马不停蹄地打开了 NS。在我简单的几分钟解说后，众人纷纷开始“醉驾”，也不知是喝了酒还是想起了以前给他们初荐主机时的情景，总之很欢乐，也乐得很纯粹。

◆最近看了一部叫《重版出来》的日剧，讲的是因伤被迫结束运动生涯的女主角转职成为漫画编辑的故事。剧中每当一本书刊大卖要再版的时候，众人都会在编辑部围成一圈高喊“重版出来”，只是，这成功背后所付出的苦与泪实在是让人心酸。

本期个人签名

在无尽的荒野上马拉松，这正是生命燃烧的意义。

水无月



※做完了《尼尔》专辑之后难得连休了三天，然后因为感冒躺床了两天，于是预定的补游戏计划并没有完成 = =

※这一晃都快 6 月了，一说到 6 月，那自然最关心的还是即将到来的 E3 大展，这次 E3 种种迹象表明 Fromsoftware 应该会有所动作，那我最期待的自然还是《血源诅咒》新作啦，另外《邪恶深处 2》也该有消息了吧，顺便希望能公布《FF7》重制的发售日。

※因为《黑暗血统Ⅲ》的公布，我又入了《黑暗血统》1 和Ⅱ的 PS4 重制版，对于这个系列天启四骑士的主角设定和天使和恶魔大战的世界观我还是相当感兴趣的，不过当初玩 PS3 上的 1 代时因为各种原因一直都没玩完，还是找时间补起来吧（你真有这个时间吗）。

※《火纹回响》的 DLC 出得也差不多了，老任差不多该开始重点宣传《火纹无双》了吧。

※《怪物猎人》电影版的设定略雷……然后听说《生化危机》电影系列又要重启，简直一脸懵逼……

本期个人签名

《真·三国无双 8》最期待新角色——高顺。

白菜



□又有一位朋友即将远行，在北京迎来他的事业高峰期。虽然万般不舍但还是笑着欢送他一路平安。从小到大还没有机会去北京，这下出游也终于名正言顺了。不过何时才有机会、才有闲心呢？啊，北京烤鸭和于谦老师……

□《埃罗芒阿老师》第一季播出过半，作画质量一如既往地稳定且不难接受。不过个人非常喜欢的第二卷节奏飞快，两集带完，好多细节都没能展现出来。例如原作中千寿妹子听到自己小说的销量时其实也被轻轻吓了一跳，体现出了萌萌的一面。照这样看第一季怎么也得做到第四卷的内容，不知道是在赶档期还是怎样。现在总算体会到当年《俺妹》的原作党们整天吐槽动画进度太赶的感受了。



本期个人签名

小说第 9 卷伏见你不要搞事啊！千万不要搞事啊！

古林



●估计大家拿到本辑杂志的时候，《死印》这部异色作品已经正式发售了吧。游戏推出体验版后我就立刻上手尝试了，可以说是“大大超过了我的想像”。类似于“《流行之神》系列”的故事氛围，再用简单的操作与推理让玩家产生一定的代入感，搭配可悲又诡秘的怪谈背景，确实是一款恐怖 AVG 游戏爱好者不可错过的作品。相较于之前日本一的《放逐选举》，迷宫 RPG 专精的 Experience 在本作的表现实在太让我惊喜了……希望正传的后续情节不会让我失望。

●《大逆转裁判 2》的消息也公布一段时间了，甚至放上了惯例的网页体验版。前作因为各种问题而出现了不少恶评，但除了挖坑没填，我个人对剧本还是比较满意的。只希望这次真如 PV 所说，将所有的谜团都解决掉，故事完美收官。

本期个人签名

逃离死的“印记”！



▲《死印》里的小正太也很可爱啊！

VOL.26 ■《To the Moon》中文版登陆iOS/Android

TOUCH 指间方圆 UCG

编辑精选
十款佳作
一并奉上

SINoALICE
横尾太郎的黑暗童话
6月6日开幕

雷顿的神秘之旅 卡翠艾尔与大富翁的阴谋
女承父业的全新冒险

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 26

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：SINoALICE
设计：anubis

每期一荐

探索ゲーム
ピクトさんを探せ！
- 君は発見できるかな？

在一片绿意中，寻找对的小绿人

















EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



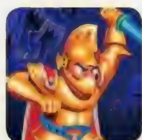
去月球
To The Moon

独立游戏开发团队 Freebird Games 首款商业化发行的游戏，最早于 2011 年发布，今年 5 月 11 日时登陆移动平台，并且自带中文。在游戏的世界里，身为医生的主角二人为弥留之际的人们提供着借由改变记忆来完成心愿的服务。不过这一次，接受他们帮助的老人却有着奇特的，足以震撼心灵的人生。



老者之旅
Old Man's Journey

这是一个关于生活、失去与希望的作品，独立开发团队 Broken Rules 以清新的手绘风格打造了这款注重解谜的冒险游戏。独居的老人收到了邮差送来的信件后，便踏上了旅程，不过目的地在何方，无人知晓。而玩家将跟随老人的脚步翻山越岭，并在旅途中重拾过去的回忆。



大魔界村 Mobile
大魔界村 モバイル

继 3 月时推出《魔界村 Mobile》后，Capcom 近期又将《大魔界村》移植到了移动平台，作为一款非常经典和硬派的横版动作游戏，《大魔界村 Mobile》不仅针对手机操作进行了优化，还加入了照顾新手的"轻度模式"。当然，想要挑战自我的玩家依然可以选择"经典模式"。



空中楼阁
Pavilion: Touch Edition

号称"第四人称"解谜游戏，玩家不能直接控制游戏主角，其会在场景中自由移动，而我们只能通过与周围环境的互动与探索，以此来吸引主角的注意力，从而推动他进行下一步的动作。作品本身充满了浓厚的艺术风格，对于场景的描绘细致而精美，不过难度方面却丝毫不含糊。



Ticket to Earth
Ticket to Earth

去年 GDC 上给人留下深刻印象的作品，目前游戏的第一章已经推出。这款回合制的战棋类游戏融合了消除玩法，具有极高的策略性。故事背景设置在未来的架空世界中，在宇宙的殖民星球上，最后一艘返回地球的飞船即将出发，却只能带走百分之一的人，而主角的使命正是让所有人都能取得一张"回家的票"



跳跃吧！鲤鱼王
ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア

由 Pokémon 公司与 SELECT BUTTON 合作开发的《精灵宝可梦》衍生游戏——《跳跃吧！鲤鱼王》目前已经正式上架，正如游戏的标题，这次的主角是"废材"鲤鱼王。在"跳跃小镇"中，玩家必须通过不同的训练方式，培养出跳得最高的鲤鱼王，并且能够收集到稀有的"亚种"。值得一提的是，游戏自带中文。



墨术
Magink

来自台湾开发团队的一款佳作，这并不是一款"水墨风"的游戏，而是将"墨"作为核心的战斗系统，标题"Magink"正是结合了"Magic（魔术）"和"ink（墨水）"，并取双关之意。玩家通过点划和绘制特定图案的方式来发动"墨术"，并与动作式的战斗作为结合，带来独特、华丽又不失爽快的体验。



欧几里得之地
Euclidean Lands

以复杂的几何魔方建筑为主题的解谜作品，因此采用"几何学之父"欧几里得的名字作为标题。游戏的画面精致而唯美，玩家扮演的是中世纪神话中的英雄，在 40 个设计巧妙的关卡中，我们必须根据不同敌人的特点变换场景，在躲开攻击范围的同时打败他们，最终解放整个世界。



彩度战队
Chroma Squad

以"特摄战队"为主题，采用像素风画面的策略经营类游戏。玩家扮演的其实是一名电视制作人，为了经营自己的特摄工作室并拍出最好的战队作品，必须招聘演员、联系电视台和外景等等，甚至还要指挥小队对抗外星人。一边享受打败敌人的快感，一边承受着身为导演的艰辛。



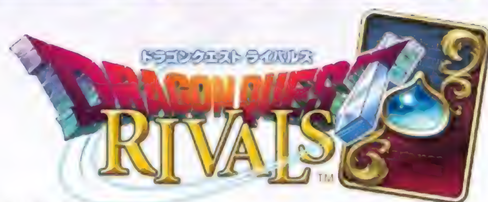
Lethe- 忘却之声
Lethe- 忘却之声

舞台剧式的音乐游戏，有着出色的乐曲和充满艺术感的场景绘卷，在通过点、划的形式完成随机出现的音符判定的同时，跟随背景中的演出，逐渐被带入剧情当中。而每个关卡开始时，都会有一段精美的黑白手绘式动画，带领玩家了解故事的背景。固然这不是一个传统意义上的硬派音游，却有着独特的魅力。



资讯NEWS

《勇者斗恶龙》首款卡牌对战游戏公布



以《炉石传说》为契机，对战型卡牌游戏的热潮持续至今，Cygames 的《影之诗》最近加入了中文语言的支持，国内代理版也已经提上日程，此外像《昆特牌》的国服同样在紧锣密鼓的测试当中。既然玩家们对于此类游戏依然保持着较高的热情，厂商们自然也就不会放过大好的机会。

Square Enix 在 5 月 24 日公布了"《勇者斗恶龙》系列"的首款集换式卡牌对战游戏——《勇者斗恶龙 宿敌（Dargon Quest Rivals）》，并宣布将会在 6 月 9 日 ~19 日期间展开封闭测试，玩家即日起即可报名参与。不过先不谈游戏本身的素质如何，卡面设计充斥着浓厚的《炉石传说》既视感，而标准的费用 / 攻击 / 防御三大数值设定也几乎照搬，其基本系统的设计已经不难猜测了。只是 SE 身为一家知名的游戏厂商，采用的又是《勇者斗恶龙》这样的看家大作，好歹也在设计的原创性上多花点力气才是。

当然，对战画面的部分则比较独特，整个战场的布局采用横向排列的形式，敌我双方分别处于画面的左右两端，每个人的场上最多可摆放 6 张角色卡牌，并分为前后两列，当发生战斗时，对应的角色则会出现 3D 建模的形象。

从公布的截图上来看，玩家的卡组最多为 30 张牌，HP 上限为 20 点，MP 即为召唤卡牌所需要的费用，上限为 10 点，而英雄本身也具备各自不同的技能。看上去对局节奏会比《炉石传说》来得更快一些，也比较符合其手机游戏的定位。而虽然看上去难逃"借鉴"的嫌疑，不过整体风格还是很有《勇者斗恶龙》的特色，如果能把系统乐趣及平衡性方面把握好的话，借助于 DQ 本身的人气，相信也会得到不少玩家的追捧。







▲比《影之诗》更像《炉石传说》的卡面设计。



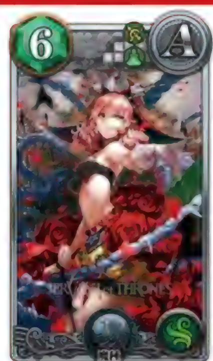
▲封测报名地址

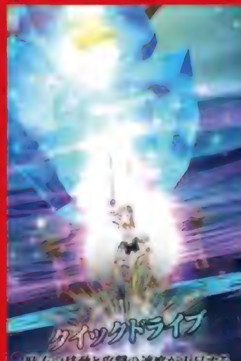
SE卡牌对战新作《SERVANT of THRONES》封测

除了《勇者斗恶龙 宿敌》外，Square Enix 还计划在年内推出另一款款全新的对战型卡牌游戏——《SERVANT of THRONES》，并已经开启了封闭测试。

从公布的卡牌上来看，依然有传统的费用、等级、种族等元素，也分为角色、法术等不同的种类，卡图方面采用邀请不同画师绘制的形式。玩法方面则是最多在场地中投放 8 枚卡牌，并以破坏敌方的据点为目标，比较特别是卡牌登场后会变为 3D 建模的形式，进攻时会有特写演出。







《LoveLive! 学园偶像祭》新企划全角色公开

KLab 与 Bushiroad 共同开发的音乐游戏《LoveLive! 学园偶像祭》即将迎来四周年，官方在四月中旬时宣布将展开名为“PERFECT Dream Project”的全新企划，并公开了三名由“N 卡转正”的新成员——近江彼方、樱坂雫和艾玛。现在余下六位偶像的详细情报也都一并公开，并且均为原创的新角色（虽然好几个人都残留则浓浓的“既视感”）。

“PERFECT Dream Project”的九位新偶像今后将会彼此展开竞争，官方在每个月都会公布玩家支持度的排行，排名前三位的角色将会有特别的活动。至于是否会有相关的新曲目等详细情报，则预定会在此后“LoveLive! 学园偶像祭感谢祭 2017 全体闭会式”中进一步公开。

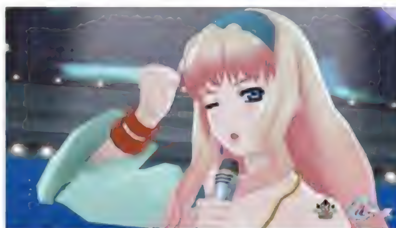


《超时空要塞》手游宣布延期

由 DeNA 负责推出的《超时空要塞》手游——《歌マクロス スマホ De カルチャー》宣布延期至 2017 年夏季，理由是为了提升游戏品质。这款采用音乐游戏玩法的新作集合了系列历代作品中的歌姬，并且采用全 3D 建模的表现形式。

目前官方公开了多名角色的舞蹈预览影片，包括《超时空要塞 F》的雪露·诺姆、以及最新作《超时空要塞 Δ》中的四名角色。预览影片中不仅角色建模非常精细，舞蹈动作也相当细腻流畅，如果最终成品能保持这样的水准，那的确值得期待，加上有优秀的曲目阵容作为支撑，人气方面也无需担心。不过鉴于“《超时空要塞》系列”颇为复杂的“版权历史遗留问题”，本作可能很难在日本以外的地区推出。







▲歌姬们的角色建模相当出众

《战姬绝唱XD UNLIMITED》试玩影像公开

在 5 月 6 日举办的“Bushiroad 10 周年祭”活动上，预定于 2017 年内推出的新作《战姬绝唱 XD》进行双平台的试玩活动，具体情报也得到进一步公开。

战斗方面，本作采用“实时自动制”，玩家只需要进行“必杀技发动”和“乐曲变更”两种关键操作即可。队伍中最多可配置三名不同的角色，而每个角色都有两种必杀技，分为“物理”与“必杀”，和动画中一样，发动必杀技后会有非常华丽的特写演出，绝对能够让原作党们满意。

“歌曲”是本作的另一大主打元素，玩家可以将其看作是角色装备，通过变更角色所装备的 BGM，便可以让自身与队友的能力都得到强化。而把握切换歌曲的时机，对整体战局也会产生影响。

剧情方面，游戏采用的是与原作 TV 版不同的“IF”线，玩家可以在里面体验到不同的故事展开，今后也预定会追加全新的原创曲目等内容，值得期待。









手游战略卓有成效，任天堂将进一步深化

2016年12月推出的《超级马里奥酷跑》，目前累积下载次数已经突破1亿5千万次，成绩斐然。不过也有消息指出，任天堂推出的另一款手游《火焰之纹章 英雄》虽然下载量只有《超级马里奥 酷跑》的十分之一左右，但营收情况却更好。看来在移动平台上，还是课金抽卡类的形式更吃香。不过无论如何，两款作品虽然推出的时间不长，但表现都可圈可点，这显然也进一步强化了任天堂深耕移动平台的决心。在此前举办的2017财务决算说明会上，任天堂明确表示手游化的策略能够有效扩大旗下品牌的普及率，因此2018年还会继续追加2~3款的手机游戏。



而根据日本媒体近期的消息，任天堂正在与DeNA合作开发《塞尔达传说》相关的手游，预计将会在《动物之森》的手游作品之后推出。虽然这个消息并未得到官方确认，不过按目前任天堂的方针来看，可能性极高。

《Fate/Grand Order》新作动画企划中



目前人气极高的手游《Fate/Grand Order》不仅在日本市场突破了800万的下载量，也在中国、美国以及台湾地区推出了本地化版本，聚集了庞大的用户群。而这款作品其实是由SONY MUSIC GROUP旗下的Aniplex公司负责发行，因此在5月23日举办的SONY经营说明会上，社长平井一夫也对《FGO》的巨大成功表示了肯定，同时还宣布相关的新作动画已经在企划和准备中。

《Fate/Grand Order》在2016年底时曾推出过1小时左右的特番动画，相信很多粉丝都意犹未尽。不过此次官方并未说明新作动画将会采用什么样的形式推出，有待后续进一步公开。

《Dead Age》6月登陆移动平台

Steam平台上颇受好评的生存类角色扮演游戏《Dead Age》，即将在6月8日登陆iOS和Android两大移动平台。虽然这是一个相当冷门且怪异的作品，但其独特的体验不仅带来了新鲜感，整体素质也是可圈可点。

游戏的主要玩法以生存与经营为主，按照天数来推进剧情，在这个遍布丧尸的世界中，玩家必须要招募人马建立自己的阵营，通过收集材料与食物并进行合理的规划分配，以生存42天为目标。游戏中一共有8个地图，每个地图又包含20个区域，可供探索的范围相当广阔。不过最为特别的是，战斗系统采用的竟然是回合制，并通过搭配不同的职业以及技能的成长方向，以此来体现出策略性，非常有传统日式RPG的感觉。既满足了喜欢欧美丧尸生存类作品的玩家，也取悦了传统RPG战斗的爱好者。另外，本作的Steam版自带中文，相信移动版也不会例外。





《偶像大师 百万演唱会！剧场之日》更多详情公开

《偶像大师 百万演唱会！剧场之日》于4月30日开启事前登录后，短短几天之内人数就已经突破了100万，足以看出各位“制作人”的热情。鉴于《灰姑娘女孩 星光舞台》的巨大成功，BNEI便在其基础上打造了这款同样主打音乐游戏的新作，包括本家13名角色在内的765PRO ALLSTARS，将会以更华丽的姿态出现在玩家面前。

两种演唱会

本作除了依然由多人同台的“团体演唱会”，还新增了单人演出的“个人演唱会”。依然采用全3D即时演算的表现方式，并未无论是画面精细度还是角色的神态动作，都比此前的《灰姑娘女孩 星光舞台》更出色，角色建模也很好地还原了本家的画风，并非只是简单地换个模板。

团体演唱会依然有2、4、6三种数量的音符轨道，玩法上并没有太大的变化。不过只要抓准特别的音符便会有特殊的演出，而根据所选歌曲的不同，甚至连观众席也会有所变化。

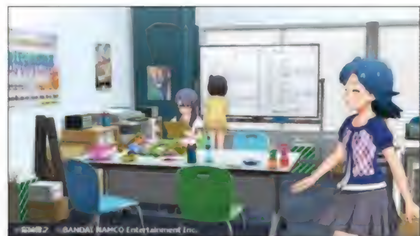
新加入了的个人演唱会部分则采用竖屏的形式，音符轨道数量固定为2个，方便玩家单手操作，这样在屏幕较小的的手机上也能有很好的体验。



丰富的日常活动

在《偶像大师》的正统作品中，玩家可以在事务所中与偶像们展开各式各样的日常活动，本作中也将着重体现这一点，不过地点则由事务所转移到了演出的大剧场中。在大厅、事务室、更衣室和休息室四个不同的场景中，观察偶像们的一举一动或进行交流。


▶大厅


▲事务室


▲更衣室


▲休息室

剧场事务员——青羽美咲

CV：安济知佳

本作中负责帮助制作人的剧场事务员是一名全新原创角色——青羽美咲。







SINoALICE
シノアリス
それは最悪の「物語」

由 Square Enix 和 Pokelabo 共同开发的手游新作《SINoALICE》可谓是近期备受期待的一款作品，原因无他，因为负责游戏及创意监督的正是“《尼尔》系列”的作者横尾太郎，而音乐同样由他的老搭档冈部启一·MONACA 创作，这个组合由于近期《尼尔 自动人形》的大热而充满了话题性，且备受粉丝们推崇，已然成为了这款新手游最大的卖点。而即便游戏经历跳票且目前尚未上线，前期的宣传造势便已经充满了浓厚的“横尾风”，游戏好不好玩不知道，但这出戏是真的挺好看。

SINoALICE | iOS | And
SINoALICE | Square Enix | 2017年6月6日

最终配信日确认，6月6日！

4 月份时，官方公布了游戏的延期消息，原因是“游戏人气远超预期，开服后服务器可能会承受不住压力，因此必须要做进一步的检查与优化。”转眼一个月过去，终于在 5 月 23 日时确认了游戏的最终配信日——6月6日。

为什么会选在 6 月 6 日呢？因为这一天不仅是制作人横尾太郎的生日，也是日本阴阳道中的“佛灭之日”，预示着“万事皆凶”。这固然与游戏世界观所呈现出的氛围以及“最恶物语”的宣传语不谋而合，不过我们心里都明白最重要的原因还是横尾满满的中二气息在作怪。

SINoALICE
シノアリス
2017.6.6 配信決定
（ヨコオタロウ氏誕生日/仏滅）

游戏未出，联动先行

既然都是打着“横尾太郎”名号的游戏，那么联动肯定也是板上钉钉的事。虽然《SINoALICE》还未上线，不过官方已经公布了与《尼尔 自动人形》的联动企划。

横尾太郎将为这次合作活动撰写特别的剧本，描绘在《尼尔 自动人形》中没有揭露的故事，同时《尼尔 自动人形》中的武器在游戏中也会推出全新的原创武器故事。2B、9S 和 A2 等角色也将会在《SINoALICE》中登场，玩家可以通过三种途径获得：完成联动的关卡、使用联动关卡中获得的游戏币交换、抽取联动主题的扭蛋。



黑暗童话

《SINoALICE》所描绘的，是一个黑暗的童话物语。我们所熟悉的童话角色们，被封闭在名为“图书馆”的世界中，这里没有所谓方向之分，是被书本所填满、被语言与故事所支配的空间。每个童话角色都背负着属于自己的“罪孽”，而她们有着共同的愿望——复活创作出自己的“作者”，但代价是毁灭其他所有的角色。

虽然《SINoALICE》的角色们是以童话故事为蓝本创作的，不过横尾太郎只是借用了其中的名字和基本的故事背景，在看似“美好”的外表下，故事的展开仍旧充斥着其独有的阴暗与扭曲。





关键词
图书馆 LIBRARY

充满着无数的故事，不可思议的空间。
这里聚集了世间所有的故事，以及其中的角色，相互交错、彼此牵连。
其呈现出的状态因人而异，
一些人的眼中，它一片漆黑，
另一些人的眼中，它却是巨大的图书馆。

关键词
角色 CHARACTERS

为了让深爱的作者复活，
以集合所有的“生命”为目标。
然而，若想单独达成目的
将耗尽看不到尽头的岁月
为此，缔结了虚伪的盟约，
众人一同战斗，交换情报，
然而最终，却仍旧是互相残杀的命运。

关键词
作者 AUTHOR

赋予人物相应的角色，
创造出生存的意义，
如图父母、甚至神一般的存在。
角色们对作者的“倾慕”有所不同，
但复活作者的心愿却是一致的。

关键词
导航员 NAVI CHARACTER

为角色们指引方向，
为他们揭示“实现愿望”的必要之物。
“吉辛”，看似少女，却言语粗暴。
“安琪”，看似少年，同样恶语相向。







关键词
噩梦 NIGHTMARE

各个故事中均有登场的敌人。
正如其名，像噩梦般不断扩散，
将故事吞噬殆尽的存在。
是否拥有意志
又是从何而生?
一切都不明了。

关键词
生命 INOCHI

赋予“物语”生命，
所有人拥有的灵魂。
即便是丑陋之人的生命，
最后的瞬间也闪耀着魅力，
并回归“根源之地”。
角色们
正是以收集所有“生命”
来复活作者为最终目标。

关键词
武器 WEAPON

在各种各样故事中冠以传说
带有“传奇色彩”的武器。
这份力量，与人物们所持的魔力产生共鸣，
召唤出名为“技能”的恩惠。









多样化的剧情呈现

交错故事

主线剧情中，玩家可以直接选择自己喜欢的角色故事进行游戏，并以短篇合集的形式作为呈现。看似相互独立的剧情，随着游戏不断深入与发展，各个角色的故事也会开始互相交错，逐渐揭晓角色之间的关联性。



武器故事

本作中会收录超过 150 种以上的武器，并且每个武器都有各自的故事。故事会随着武器等级提升而开放。而武器故事也算是“横尾游戏”的老传统了。



职业故事

在游戏中登场的众多角色们，可以转换为各种不同的职业进行作战，而每种职业都有自己专属的故事。在这些与职业相关的故事里，将会描绘各个角色内心深处埋藏的，不为人知的一面。



角色介绍

游戏中的主要角色都是由横尾太郎定下主要的基调，再由画师 GINO 根据自己的理解进行绘制，而两人对于最终设计的看法也颇为有趣。

爱丽丝
CV：M.A.O

即使身处充满诅咒、噩梦般的世界，依然有着不轻言放弃的坚强意志。由于没有善恶观念，因此为了复活“作者”可以不择手段。

设定原稿



关键词

束缚

释义：加上限制并剥夺自由。或是因身体被捆绑而动弹不得。

1、她束缚自我，为了化为无言的利刃。

2、以“良知”作为行动准则，不受外界规范的限制，这便是“无善无恶”。

GINO：

“哥德风刀客”这个设定，使我联想到了“武士”——装备单薄但每一次攻击却很沉重。我思考着护手的部分该如何展现，不知不觉中就变成了现在这样。

横尾太郎：

“真的好可爱！我想会大卖哦！



白雪公主
CV：上田丽奈

坚信自己代表着绝对的正义，因此阻止她复活“作者”的均为恶人。不允许自己有任何的污点，如同白雪般纯净。

设定原稿



关键词

正义

释义：正确的道理。正直的道德。若是违反，将受到严厉规范的制裁。

1. 你所坚持的正义，于我却是恶。

2. 即便是正义，若因固执而失去善心，将沦为妄执之恶。

GINO：

如果说爱丽丝是武士，那么白雪公主就像君主。虽然手上没有食物处理机一般的利刃，但却装备在圣衣上。防御力比爱丽丝更高……或许吧。

横尾太郎：

真的好可爱！我想会大卖哦！



带着破坏一切的冲动，希望复活“作者”后再将其杀掉。钟爱自己的红头巾，因为不管沾染上多少飞溅的鲜血，也不会引起注意！

设定原稿



关键词
暴力

释义：对他人身体及所有物进行物理破坏。非常粗暴的力量。

1、只是稍微和你玩玩罢了。说是暴力太过分了。

2、在合作的面前，智慧是无用的。

GINO：

我坚持不为她设计短发的造型，因为大家在画类似的角色时，总是会画成短发的形象。

横尾太郎：

“真的好可爱！我想会大卖哦！



对复活“作者”毫无兴趣，只希望不被打扰，安静的沉睡。因此希望请求作者，把故事改写为让她永远沉睡的世界。对于童话中唤醒公主的王子不屑一顾，在她看来，那样的行为简直就是不解风情。

设定原稿



关键词
睡眠

释义：周期性重复的，失去意识的生理状态。沉眠。

1、能够在疯狂的世界里，实现梦想的唯一方法。

2、对抗步步紧逼的的困境，让内心回归平静。

GINO：

感觉沉睡的人并不会处于随时准备战斗的状态，所以服装比较偏向于平常的便服。不过正因如此，便想着把武器设计得更有魄力一些，最终的结果便是如此。执行B计划。

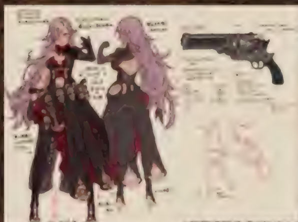
横尾太郎：

真的好可爱！我想会大卖哦！



非常讨厌自命清高，并装出一副纯洁模样的的人。在她看来，其他人都是卑劣的，因此希望复活“作者”，并自立为王。

设定原稿



关键词
卑劣

释义：行为与举止尽显卑鄙与无耻

1、识破卑鄙的赞词者，知晓生命的沉重。

2、妄想着周围的虚伪，并暗自嘲笑。

GINO：

如果说我在设计谁的武器上花了最多的时间，那无疑就是这个孩子了。提起持枪的角色，可能很多人会觉得只是用来衬托他人实力的，不过加入灰姑娘的形象后，却意外变得非常有趣。

横尾太郎：

“真的好可爱！我想会大卖哦！



总是觉得自己过于弱小，想要依靠他人。对身处未知世界的不知所措感到恐惧，目前依靠着手中暴虐的法杖，寸步不离，并希望复活“作者”来作为新的依靠。

设定原稿



关键词
依存

释义：相互依赖着的关系。同时，无法从这个状态中抽身而出。

1、有能够依靠的同伴真好。若孤身一人，那么谁都无法依赖。

2、弱小的人类而言，只会愈发弱小，愈发卑躬屈膝。

GINO：

品行正直、知书达礼，能够为家庭着想的好孩子。她是开启二周目的匹诺曹，保持着更强大的力量重新开始游戏，不过究竟为何会重新开始游戏呢。

横尾太郎：

真的好可爱！我想会大卖哦！





除了哥哥谁也无法信任，一心只想和哥哥在一起。之所以希望复活“作者”，是希望拜托“作者”让哥哥复活。

设定原稿



关键词

虚妄

释义：虚伪，不真实。说谎。谎言。

1、他说的是谎言。他肯定是被虚妄所迷惑。

2、人类作茧自缚，陷于虚妄却不知。

GINO：

兜袍和单手剑的组合，那肯定就是猎人、游侠之类的啦。使用钢索切断飞来的魔女，基本上是遵循这个概念进行设计。

横尾太郎：

“真的好可爱！我想会大卖哦！



拥有“抖 M”的变态趣味，希望复活“作者”来虐待自己。喜欢实力强大的人，更喜欢能将她虐待得体无完肤的人。

设定原稿



关键词

被虐

释义：被他人虐待。受到欺负。

1、清晨唤醒我的，是有着被虐待这种变态趣味的女人。

2、人民，不应该是被虐的病人。

GINO：

虽说设定里有“妓院头牌”的形象，不过因为生于平安时代，因此没有长袖和服的设计，也没把头发盘起！话说把心思花在这里，感觉意义不明。

横尾太郎：

真的好可爱！我想会大卖哦！



希望众人能够陪着她一起心痛。因为越是悲伤，越是哀痛，才能让故事散发出闪亮的光芒。人鱼公主的故事，正是如此。

设定原稿



关键词

悲哀

释义：悲伤、哀愁的情绪。令人感到悲伤与哀愁之事。

1、为何我一定要经历这种幻想破灭的的悲哀呢。

2、死亡的悲哀，无时无刻折磨着我。

GINO：

（哎？设定书上没有关于脚的记载呀，也没有说明要不要画尾鳍…… 好吧！以防万一那就两个都画吧！）

横尾太郎：

对于目前公开的所有设定稿，我的感想都是“真的好可爱！我想会火哦！”，虽然简单但却真诚，不过居然被人吐槽“横尾你的评价也太偷懒了吧”。所以这一次我把感想换成“如果要说可不可爱的话，那真的是好可爱啊！如果要问会不会火，我想肯定是大火！！不过一想到就算真的火了，赚的钱也不会落到我和 GINO 的手里，而是统统都进了 Pokelabo 及 Square Enix 的口袋里，我便彻夜辗转难眠！”这样的内容好了。





雷顿的神秘之旅 卡翠艾尔与大富翁的阴谋 | 3DS | iOS | And

レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀 | Level-5 | 2017年7月20日

此前 Level-5 在“LEVEL5 VISION 2016 -NEW HEROES-”发布会上公布了“《雷顿》系列”的正统续作——《雷顿的神秘之旅 卡翠艾尔与大富翁的阴谋》，目前确定将会在 7 月 20 日发售。新作在各方面都与此前作品有着较大的区别，随着情报的公开，系统和玩法等方面也逐渐明了，而重新出发的本作能否将系列带上新的高峰呢？

前瞻 PREVIEW

主角更迭的 系列正统作

虽然登陆移动平台，不过必须强调的是，本作的定位是系列的正统续作。主角则不再是雷顿教授，而是他的女儿——卡翠艾尔·雷顿。为了寻找突然消失的父亲而开始侦探工作，来到英国伦敦开设了“无论任何谜题都能解明”的侦探社，专门解决各种不可思议的事件，小到寻找走丢的宠物猫，大至推理杀人案的犯人，通通来者不拒。而她在解决事件中所展现出的各种天马行空的手段，使其名声大噪，委托也因此络绎不绝。不过虽然解决了小镇上一件又一件的奇怪谜题，但在寻找父亲一事上，卡翠艾尔却没有任何进展……

值得一提的是，本作和过去系列作品的风格不太一样，着重体现的是解决小型奇妙事件的“谜题”，更有“贴近日常生活”的感觉。

另外，负责监修本作谜题的，是在东京大学医学部时，因为提出“幽灵心算法”而名声大噪的教育家岩波邦明，具体表现如何令人非常好奇。





序章 时钟的甜点

游戏中的第一个事件与伦敦象征景点——大笨钟相关，有人从钟塔上偷走了时钟的时针。从负责巡逻的警官口中得知，大笨钟的时针在前一天晚上 11：50 左右依然在原位，而大约是清晨 6：00 左右，才被发现消失无踪。

而整个事件的关键点，是在一天之后，邻国的大使即将访问伦敦，原本预定将会赠送给他大笨钟造型的项链，以此视为两国交好的象征。因此如果在活动进行的时候，大笨钟却是不完整的状态，那么势必会让国家的尊严遭到损害。因此无论如何，必须要在双方会面之前找回丢失的时针才行。

于是隶属于苏格兰场的亚思波瓦罗警官，委托卡翠艾尔调查这个事件。





重要角色 杨恰塔兄弟

序章剧情的重要角色，二十七岁的双胞胎兄弟，哥哥玛尔克是大笨钟的修理工，弟弟雷吉则是甜点屋的甜点师傅。因此才会有序章的标题——时钟与甜点。

马尔克·杨恰塔

雷吉·杨恰塔

丰富的谜题种类

本作将搭载非常丰富的谜题种类，并且全部都是重新创作而非照搬以往，光是在序章中就已经包含组合、消除和问答等多种形式。







基本流程

游戏的基本流程，是前往各地搜集事件相关的线索，使用放大镜调查画面内可疑的地方，通过收集“灵光金币”、“谜题”和“收藏品”等，获得用于解决事件的关键情报。





调查放大镜显示为橙色的地点，可以触发与 NPC 的对话，发现谜题时可以看到用于提示的“灵光金币”。





在放大镜变成蓝色的地方可以拉近镜头，有时候还放大之后，可以找到更多的提示。





当放大镜被迷雾包围时，表示这个地方藏着关键的“收藏品”。





右上方的放大镜，表示想要推动故事的进一步展开，还有多少地点需要玩家进行调查。



系列作品中特色的“背包”系统，在这里可以查看和确认目前已经收集到的所有情報，或是重新挑战解开的谜题。

小游戏
理想晚餐

过去的系列作品中，随着剧情的发展会为玩家提供玩法丰富的各式小游戏，本作中也不例外，目前公开的小游戏名为“理想晚餐”。

在“理想晚餐”中玩家必须听取委托人的要求，或是通过调查、询问相关角色的方式获取委托人的喜好，提供“前菜”、“汤品”、“主菜”、“甜点”等完整的晚餐菜单。而委托人和料理的种类会随着故事发展而不断增加。





关键角色
伦敦七富豪



富豪中的富豪
史可菈・葛尔弗瑞兹

人称“富豪中的富豪”，也是七富豪之首。游戏标题中的“大富豪”，表明了这些有钱人们将会是整个故事的关键。身材丰满的史可菈看上去虽然有些刻薄，不过实际上是个好人。她似乎知道著名的雷顿教授，不过对于其女儿卡翠艾尔并不十分信任。







七富豪之一
莉特莉・弗雷门斯

伦敦市长，继承了父亲遗产，因而成为七富翁之一。。个性严肃的她身为一名政治家，循规蹈矩一丝不苟，似乎压抑着自己的情感。目前正计划在伦敦举办庆典活动——“河岸狂欢节”。



七富豪之一
克拉克・哥斯佩克

住在伦敦的五十六岁大富翁。是一名商人，经营着电影院等娱乐设施，野兔明星剧场正是他旗下公司的资产。他从莉特利口中得知卡翠艾尔后，对她的能力充满兴趣，于是委托她调查剧场里发生的事件。





iOS



Android

To the Moon



Old Man's Journey



iOS



Android

VOL.10 次世代专辑

208页+DVD光盘+豪华赠品

大作攻略在此集合

铁拳7
质量效应 仙女座

掠食|逃生2|机甲狂潮
杀手47 第一季

特别企划

Bioware的太空奥德赛
《质量效应》系列背后的故事

来自法国的艺术家
Arkane Studios发展史

经典回顾 次世代正式步入蒸汽时代
征服|猎天使魔女

超值赠送

"手柄时光"
摇杆保护帽
(铁盒装10枚组)
适用于市面上
各种主流手柄





定价 58元

预定6月中旬全国上市!

UCG商城 四皇冠店庆 六月狂欢



活动1 日常发券，任性满减

本次发放的优惠券为两种面额
★**满66减5元** ★**满99减10元**
有效期为6月1日至6月30日
每个ID两种面额均可领取一张
适用于**全部UCG出品的杂志专辑**
中文设定集一本就能满足满减条件
往常傲娇的**全年订阅**这回也参加活动哦

5元 |满66减5元|
10元 |满99减10元|

温馨提示：不参加满减活动的商品分类为**"原版引进图书（外文原版部分）"、"实体游戏光盘"以及"品牌游戏周边"**。满减活动与包邮、全年会员精选、套餐及【**活动2**】不冲突。

活动2 时光倒流，特惠再临

不用怀念童年好时光的良心物价
大受好评的9块8活动又回来了!
此次活动特惠价分为两档
★**原价16至22元的刊物【特惠9块8】**
★**原价38元的专辑【特惠19块8】**
每一种均限量上架98本 先到先得
每个ID每种特惠书刊均可拍一本
儿童节当日开抢 售完即止

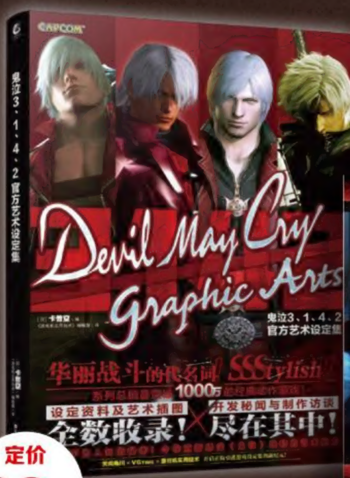
【**特惠9块8**】包括UCG杂志397 398 399 401-407 409 412期以及《游戏人61 63》
【**特惠19块8**】包含《PS专门志2 3 4》《次世代专辑6 7 8》《掌机王PLUS 2 3 4》

温馨提示：特惠商品单拍一件不发货，请与其他商品合并成一笔订单，例如**"两件特惠"**或是**"一件正价+一件特惠"**即满足发货条件，门槛更低。特惠商品 可用于【**活动1**】的满减凑单，实惠爽到!



淘宝端扫码进店

鬼泣3·1·4·2 官方艺术设定集



首批赠 限量特典

鬼泣B5文件夹



(预订可100%获得)

定价 88元 包邮

CAPCOM 官方授权
游戏机实用技术 翻译制作
天闻角川×VGTIME×UCG 联合出品第三弹

收录**全球销量突破1000万**的ACT类型代表作
《鬼泣》系列全四部正统作品的**中文设定集**
剧情回顾、设定资料、艺术插图、开发趣闻、尽在其中
核心开发人员**十万字秘闻**分享 认识不一样的鬼泣!

大16开全彩224页
高品质原版引进



淘宝端 扫码购买

6月初 华丽登场

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.